radical! tony hawk's pro skater 2 até o final

Nintendo® WORLD

CONRAD EDITORA

39
Nov/2001
R$ 4,90
WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR

O melhor do **GameCube** está aqui!

é terror em **Luigi's** Mansion

é ação em **Wave Race:** Blue Storm

é a Força em STAR WARS ROGUE LEADER ROGUE SQUADRON II

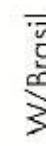
detonado completo! **ZELDA** Oracle Of Seasons GBC

Oficial Nintendo Selo de Qualidade

ISSN 1516-1692

Eles estão loucos para
sair e brincar com você.



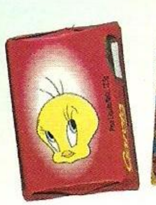


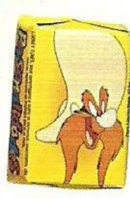




Personalidades







Garoto

A caixa de bombons recheada de brincadeiras.

EDITORIAL

E aí? Viajou na nossa capa espacial?

Pois é, estamos a um passo de conquistar as estrelas! E, para isso, é só colocar as mãos no fantástico **Star Wars: Rogue Leader - Rogue Squadron II**, que chega este mês com o GameCube. Mas nós já adiantamos para você como será a batalha neste que é, sem sombra de dúvida, o jogo do ano para o console.

E essa é apenas a ponta do iceberg. Esta edição histórica apresenta os dois primeiros Reviews para GameCube: **Luigi's Mansion** e **Wave Race**, botando pra ferver! Na seqüência, temos outros grandes lançamentos: **Super Smash Bros. Melee**, **Pikmin**... é só jogaço. Você tinha alguma dúvida que o Cube iria arrasar?

No Hot Shots, o assunto é a possibilidade do acerto definitivo entre a Nintendo e a Square para a produção de jogos para o Cube. Será que agora vai? E eu desafio qualquer um a decorar os nomes de todos os títulos que foram anunciados neste mês para o GBA e o Cube. É jogo que não acaba mais!

E o Link deve estar rindo à toa. Sozinho, o cara levou dez páginas da revista no detonado de **Zelda: Oracle of Seasons**, que ficou mastigadinho para você. O gavião é incansável, e nós não nos cansamos dele. Veja como finalizar as últimas fases de **Tony Hawk's Pro Skater 2** para N64. A seção No Controle mostra como a guerra influencia os videogames. E mais: Reviews espertíssimos, a grande Konami no Super Classics, o Top Secret cheio de novos truques e códigos espertos e um personagem muito malvado no Gallery.

Ah, prepare-se! Dezembro é o mês do Papai Noel, e vem muita coisa boa por aí. E não é só ele que estará na próxima edição... Adivinhe se puder!

Ronny Marinoto

P.S.: Nesta edição, o brinde é um aviso de porta bem bacana. As fichinhas colecionáveis retornam no próximo mês. Não deixe de colecionar!



Seasons do início ao fim!

ÍNDICE

Nintendo World
Número 37 — Setembro/2001

N-MAIL	6	O LEITOR MANDA NESTE ESPAÇO!
HOT PAINT	8	SUA ARTE EM UMA PÁGINA
HOT SHOTS	10	A SQUARE VEM OU NÃO VEM?
HOT SHOTS	12	CEL DAMAGE BOTA PRA QUEBRAR!
HOT SHOTS	13	NO CONTROLE DISCUTE A GUERRA
ARENA	14	PARTICIPAÇÃO EM MASSA E NOVOS RECORDES
N-WEB	15	OS SITES FAVORITOS DA NW
PREVIEW	18	OS FUTUROS JOGOS PARA GAME BOY ADVANCE
CAPA	20	ROGUE SQUADRON II – GC
CAPA	25	PREVIEW DE JOGOS PARA GAMECUBE
CAPA	26	LUIGI'S MANSION – GC
CAPA	28	WAVE RACER: BLUE STORM – GC
ESTRATÉGIA	32	THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS – GBC
ESTRATÉGIA	42	TONY HAWK'S PRO SKATER 2 – NINTENDO 64
REVIEWS	48	ALONE IN THE DARK – GBC
REVIEWS	50	SNOOPY TENNIS – GBC
REVIEWS	52	FINAL FIGHT ONE – GBA
REVIEWS	53	SPYDERMAN: THE MYSTERIO'S MENACE – GBA
SUPER CLASSICS	56	A HISTÓRIA DA KONAMI
TOP SECRET	58	DICAS DE GBA, GBC, GC E N64
GALLERY	62	K.ROOL

Entenda o critério de avaliação da NW

Gráficos	Jogabilidade	Som	Diversão	Replay
É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.	É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.	São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.	É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.	É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor proporcional à sua importância. Nós, da **Nintendo World**, achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final resulta da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância), dividida por 10. Matemática pura!

FALE CONOSCO!
VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE
DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (11) 3814-8044

BIT ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (11) 3814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (11) 3346-6088
Cartas: Rua Maracaí, 185
Aclimação, São Paulo/SP
CEP: 01534-030
e-mail:
redacao@nintendoworld.com.br
sugestões:
classicos@nintendoworld.com.br

NÚMEROS ATRASADOS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Tel: (11) 3346-6082
Fax: (11) 3346-6078
e-mail:
atendimento@conradeditora.com.br

ASSINATURAS
Tel: (11) 3237-3216 (das 8h30 às 17h30)

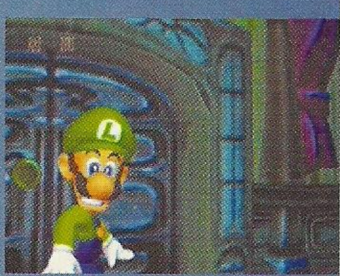
WEB
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br
Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br

N-MAIL

Tudo azul na NW! Vocês continuam nos mandando cartas inteli sugestões e críticas são de altíssimo nível! A redação da Ninten de coração. E chega de rasgação de seda! Temos muitos jogos

SUAS CARTAS EM NÚMEROS

34 e-mails de leitores que mudaram de idéia em relação ao novo Zelda após lerem a seção "No Controle"
84 e-mails de leitores que nos acham os caras mais legais do universo
Incontáveis cupons com slogans para a promoção GameCube (nós vamos ler todos!)
01 Review do game Luigi's Mansion escrito por um leitor
13 e-mails com piadas, testes e correntes enviados pelo leitor João Altair Mariano



GOKU CONTRA LINDINHA?

Fiquei sabendo que uma empresa comprou o direito de produzir games de **Dragon Ball Z**. Por isso, não entendi a notícia de que o último game de luta para o Nintendo 64 seria o das **Meninas Superpoderosas**. Por que encerrar com tanto mau gosto? É possível sair algum jogo de **DBZ** para N64?

Samuel Lópes Oliveira
Rio Pardo/RS

Muito pouco provável que algum jogo de DBZ saia para N64, Samuca. Quem comprou os direitos para produzir jogos da série foi a Infogrames, e eles só planejam games para os consoles de nova geração – quer dizer, o Game Boy Advance e o GameCube. Infelizmente, você vai ter que se contentar com o Macaco Louco.

GIRL POWER!

A revista é muito completa e atende todas as necessidades de um jogador, mas tenho uma dúvida. Se por acaso meu desenho vencer o Hot Paint, eu poderei mandar mais desenhos e ganhar novamente? Estou aqui para representar as garotas, pois nós também curtimos games pra caramba!

Renata Muylaert
São Carlos/SP

Então fazei ouvir o brado feminino! Mostrem pra todos os marmanjos que vocês, lindas e maravilhosas leitoras da NW, são insuperáveis com um joystick na mão! E se você ganhar no Hot Paint, nada impede que uma outra obra sua seja premiada. É claro que ela também deve ser boa e que nós tenhamos tido um ataque de amnésia e esquecido que você já foi premiada. Sabe o que é? Nós somos muito rabugentos pra ver uma pessoa feliz com um prêmio nosso duas vezes. Tirando o fato de que os outros leitores também prestam uma atenção danada e sempre descobrem quando um leitor ganha duas vezes. Aí é reclamação direto.

DEU TILT!

Adorei a matéria sobre a localização das fadas de **Zelda: Majora's Mask**. Mas como um jogador que não gosta de ver seus amigos sofrendo, gostaria de avisar que a localização da quarta fonte das fadas está errada! Vocês disseram que ela estava perto de uma cachoeira, descendo o precipício em Ikana Canyon. Na realidade, ali localiza-se um pedaço de coração. A verdadeira está perto da casa rodeada de múmias, em um buraco na parede!

Bernardo Kaminski Kuster
Curitiba/PR

Opa, deu tilt! É Bernardão, não dá para acertar sempre. Obrigado por nos alertar dessa mancada. Deve ter sido o feitiço de alguma fada que nos fez errar. Não vai mais acontecer, falou?

MENINO ANSIOSO

Quando passei na banca e vi uma embalagem prateada, fiquei imaginando que era uma revista nova que tinha acabado de lançar. Abri com o maior cuidado. Olhei todas as matérias e tenho uns elogios e umas reclamações. O visual da revista está muito legal. O N-Mail está muito melhor com mais cartas publicadas. Gostei muito da matéria sobre a Fábrica da Diversão, os detonados e o Super Classics, mas na hora em que vi a reportagem sobre o GameCube, nem consegui ler direito. Olhei os acessórios, reli umas duas vezes, e sempre que eu olho para a matéria fico feliz e ansioso para ter um.

Diogo Yukio
Via e-mail

A ansiedade matou o Pablo, meu amigo Diogo. Ou será que o ditado certo é "a curiosidade matou o gato?" Ah, sei lá! O que eu sei é que nós, quando fizemos a matéria, havíamos jogado GameCube apenas o suficiente para redigi-la. Depois, com a edição finalizada e já nas bancas, tivemos tempo de realmente apreciar o bichinho. E posso te dizer uma coisa? Ele é melhor do que a gente pensava!

NOSTRADAMUS?

Oh, grande oráculo, que tudo vê, que tudo sabe e que tudo diz. Venho a você para pedir humildemente que ajude este mero mortal, que é totalmente fiel a ti! Precisamos saber se sairá mais algum jogo para o N64. E a respeito do grande GameCube, quantos títulos ele já possui e quais são eles? Agradecemos vossa sabedoria se nos ajudar a esse respeito.

Tsunami
Via e-mail

Oh, incomensurável flagelo dos mares! Nem se atreva a passar perto do Brasil, caso vieres disposta a destruir tudo e a todos com suas águas caudalosas e aterradoras. Para que isso não se suceda, responderei de bom grado vossas questões: o jogo de briga das Meninas Superpoderosas **é o derradeiro lançamento para o sistema N64 (isso se nenhuma empresa anunciar outro). O GameCube possuía cinco jogos lançados no Japão no momento em que sua carta foi respondida:** Luigi's Mansion, Wave Race: Blue Storm, Super Monkey Ball, Pikmin **e** Super Smash Bros. Melee. **Escreva sempre, mas não apareça!**

O MALEBOLÓGICO

Percebi que o Top Secret diminuiu um pouco de uns tempos para cá. Na edição de agosto só encontrei uma mísera página para a nossa adorada seção! Os trapaceiros são seres humanos também! Eu sei que vocês adoram encher a revista de promoções, mas há uma absurda parte de leitores que nem liga para isso, e que compra a revista para ter a cultura nintendística em alta. E saibam que esses leitores, os verdadeiros e fiéis leitores da **NW**, estão pagando muito caro para ter a cultura nintendística necessária! De qualquer jeito, é uma boa revista (que obviamente podia melhorar), que me ajuda em muitos momentos. Parabéns pelos seus três anos de vida, que foram bem úteis (principalmente para as boas e velhas trapaças!).

Murillo, o Malebológico
Via e-mail

Lógico que os trapaceiros são seres humanos, Malebológico. Só não vale trapacear na hora de enviar seu recorde pro Arena, hein, Malebológico! Adorei escrever seu nome: Malebológico! Vou até procurar no dicionário o significado da palavra e sair xingando quem me fechar no trânsito! Já pensou que legal? "Ahh, vai você, seu malebológico!". O sujeito ia ficar com cara de... malebológico!

É DE CHORAR!

Faz tempo que queria escrever algo decente para uma revista, e agora tenho inspiração para isso. Escrevo para dizer que vocês são o motivo pelo qual todos acordam todas as manhãs sonhando ter sua torradeira mágica, que permite que o império Nintendo se estabeleça no Brasil, e assim possa gerar mais empregos e esperança. Vocês nada deixam escapar. Tudo que possa ter algum impacto nos games, vocês estão lá fazendo entrevistas, aprendendo japonês na marra, passando vergonha num canal de compras, respondendo a insultos e fazendo textos quilométricos só para que todo mês consigamos comprar uma **Nintendo World** novinha em folha. Parabéns Nintendo World, hoje e sempre, a revista número 1 do planeta.

Leo-Da Magua
Guarulhos/SP

Se eu não estivesse rodeado de pessoas que achariam estranho lágrimas correndo de meus olhos ante a tela de um computador, eu encharcaria meu teclado. Sua carta foi mostrada pra todo mundo na redação e de cada um, um sorriso brotou nos lábios. Obrigado por esse presentão de três anos! E para quem reclama que só publicamos cartas com elogios, dêem um desconto pra gente! Uma declaração de amor dessa não pode passar em branco!

CARTA PARA DONA ELISABETH

Tenho 12 anos e é a primeira vez que escrevo para vocês. A NW é d+, e aposto que vai melhorar ainda mais com o "new look"! Adoro as matérias especiais, os Hot Shots, o N-Mail, as promoções e principalmente os detonados, que são maneiros! Vocês poderiam publicar mais estratégias de games antigos, porque eu só tenho um Super NES e um GBC. Falando nisso, convençam a minha mãe, Elisabeth, a comprar mais fitas de Super NES, um GBA ou até um N64. E além disso, confirmem meu recado: os games da Nintendo são a receita para o mau humor!

Gabriel Ritter Muniz da Silva
Rio de Janeiro/RJ

É isso aí! Esse é o astral da NW: **bom humor e alegria todo dia. Afinal, não tem como ficar de mau humor com tanto game bom vindo por aí, né mesmo? E alô dona Elisabeth! Será que seu filho não merece mesmo um N64? E um Game Boy Advance? Ele é um bom menino, passou de ano, se comportou o ano todo... Tá dado o recado, Gabriel. Depois você nos paga aquele almoço, falou?**

Envie sua carta para: **Revista Nintendo World - R. Maracaí, 185 - CEP: 01534-030 - São Paulo/SP**
Não deixe de escrever **N-MAIL** no envelope.

gentes, os desenhos estão caprichados e as do World, do topo de sua humildade, agradece de GameCube pra detonar esse mês!

É O TERROR!

Eu estava lendo a **Nintendo World** 37 (que por sinal estava excelente), quando me lembrei do ataque terrorista aos EUA. Fiquei preocupado, já que este ataque mexeu com todo o mundo, e provavelmente com a Nintendo. Estes terroristas malditos devem ser punidos em dobro se ousaram mudar os planos da Nintendo no Brasil e no mundo. Por favor, falem alguma coisa sobre isso! Não é justo que um trabalho feito com muito esforço seja atrapalhado por meia dúzia de imbecis sem cérebro! Espero que pensem da mesma forma. Mudando um pouco de assunto, chega de cartas infantis! Os leitores agradecem.

Renan Critelli
Via e-mail

O ataque terrorista foi, na falta de uma palavra melhor, uma aberração. A NW **aproveita a manifestação do Renan Critelli para também expressar nosso profundo repúdio contra esse tipo de atitude. Juntamo-nos aos bilhões de pessoas no mundo todo que se chocaram com esse absurdo e direcionamos nossas preces às vítimas do atentado e às suas famílias. E você está certo, Renan. É triste, é injusto, mas as conseqüências disso serão sentidas em todo o mundo ainda por algum tempo. Rezemos para que seja por pouco tempo.**

ARREPENDIDO

Cheguei da escola todo empolgado e pedi pra minha mãe comprar a nova NW! Até aí, tudo bem! Fui logo abrindo com tudo, e vi que havia alguns cartões no meio da revista! Fui seco soltando um por um, e de repente... RECHHH!! Rasguei tudo! Foi uma tragédia! Fiquei com tanta raiva que acabei rasgando o resto! Agora eu me arrependi! Será que dá pra me mandar outros? Valeu!

Guga
São Paulo/SP

Calma aí, Guga (você joga tênis, por acaso?)! Você tem que tomar mais cuidado com sua Nintendo World, e principalmente com os brindes encartados a ela! Infelizmente, as fichas colecionáveis da NW foram impressas na mesma quantidade da revista. Quer dizer, não temos nenhuma ficha sobrando aqui pra mandar pra você. Mas não fique tristinho! É só comprar outro exemplar da NW para garantir as suas e a coleção não ficar incompleta! E da próxima vez, peça pra sua mãe destacar suas fichinhas porque você sabe que as mãos são cuidadosas.

MAIS PODER DA MULHERADA

Eu, enquanto mera mortal, nunca imaginei que depois de comprar essa revista por mera curiosidade, chegaria a comprar vinte delas. Na época, eu não tinha nenhum console da Nintendo, mas vários amigos meus jogavam. Eu costumava ler as revistas, ir para a casa deles, vê-los empacados, pegar o controle e vê-los com cara de bobo enquanto uma "menina" passava daquele vilão difícil. Beijos para todos, inclusive para o "gratíssimo" do Pablo!

Jeena Colin
Via e-mail

Você quis dizer, "gratíssimo" ou "gatíssimo"? Olha, eu não sou boiola não, mas esse Pablo tá bonito demais na foto, Jeena! Desse jeito, o resto da redação fica com ciúme! Daqui a pouco o cara tá sendo convidado pra fazer filme...

RADIANTE!

Sou colecionadora e tenho todas as edições, desde a primeira. Mas a edição de setembro foi mais do que especial pra mim. Por que, vocês devem estar se perguntando. Por um simples motivo: MEU NOME SAIU NA NW! Quando abri a revista e vi meu nome entre as redações mais legais da promoção "Seja um redator da NW", fiquei radiante! Agora que meu nome saiu na revista, não deixo de comprar nunca mais! Escrevo para compartilhar um pouquinho de minha felicidade com todos vocês!

Vivian Santos
Rio de Janeiro/RJ

Ficamos felizes que você ficou muito feliz, amiga Vivian. Se publicamos um trecho da sua redação, é porque ela estava boa mesmo. E como estamos colocando seu nome pela segunda vez na NW, você passa a comprar duas edições da revista por mês em vez de uma só. Que tal?

INDEPENDENTE FUTEBOL CLUBE

Gostaria de dar uma sugestão para melhorar ainda mais a revista. Muitas publicações de games brasileiras têm parcerias com as revistas americanas. Então, depois de muito meditar, pensei: "por que a **NW** não se junta à poderosa Nintendo Power?". Tem mais: existe a possibilidade de **Chrono Trigger** ou **Chrono Cross** serem lançados para GameCube ou GBA?

Fernando Peres Farto da Silva
Via e-mail

Nós já temos uma parceria com os gringos da Nintendo Power, Fernando! Vixe, muita coisa que acontece no mundo dos games são nossos amigos da América quem nos contam, véio! Tem mais do lado de cá também: os games Chrono **ficariam massa no NGC e no GBA, pena que a Square ainda tá regulada com a gente. Mas vamos insistir que um dia, quem sabe...**

CARTA DO MÊS

"Buááá... quero minha antiga **Nintendo World** de volta!". Foi essa minha reação quando terminei de ler a tão aguardada edição de aniversário. Como leitor assíduo, gamemaníaco apaixonado e proprietário de todos os consoles Nintendo, não podia deixar de escrever para discutir isso.
Quando comprei a nova **NW**, contive minha vontade de abri-la na banca mesmo. Esperei até chegar em casa, abri a embalagem com uma tesoura e retirei do seu interior o brinde e a revista. Não consegui esconder minha decepção quando vi a capa. Não estou reclamando da ilustração, longe disso, mas sim do papel utilizado. A qualidade é tão inferior a da antiga **NW** que não há nem comentários. E não só na capa, mas em todas as páginas. O papel afetou inclusive as imagens impressas na revista.
Continuei a folhear, lendo todas as seções na esperança de encontrar mudanças que fizessem jus ao padrão de qualidade **NW**. Só posso dizer que a cada página, aumentava minha frustração. As novas seções não são tão importantes, e as antigas se tornaram confusas, com uma poluição visual muito grande. As matérias misturam informações e fotos de um assunto com outro, tudo na mesma matéria e ou página, graças a falta de espaço. Muitas fotos foram cortadas, aparecendo pela metade.
Também achei fraca a cobertura da Space World, bem diferente da E3, que foi ótima. Faltaram muitos detalhes na cobertura com relação aos jogos e à própria feira. Fiz críticas, mas procurei apresentar sugestões para fazer com que a **Nintendo World** se torne melhor a cada edição. É o que vinha acontecendo até hoje, e é o que espero que volte a ocorrer.

Henrique Barreiro Bijos
Via e-mail

Sua crítica, e as de todos os nossos leitores, são sempre muito bem-vindas, Henrique. Quando se passa por mudanças, seja em qualquer aspecto de nossas vidas, há pontos que são mais notados e outros nem tanto. Numa relação revista-leitor, mudanças significam agradar alguns, desgostar outros. É pena que você se enquadrou neste último grupo. Mas a NW **não é só feita para os leitores. Ela é feita para nós mesmos também, já que somos nossos maiores fãs. É meio aquela história de mãe-coruja, mas vai fazer o quê?! O problema é que nem sempre o nosso gosto vai de encontro ao de todo mundo que compra a revista. Por isso que precisamos sempre de vocês, fazendo marcação firme para deixarmos a revista cada vez melhor para todo mundo! Nós e vocês, juntos – a grande família** NW**! Como você começou a carta chorando, espero que esteja se debulhando em lágrimas agora com esse desfecho estilo novela mexicana. Um abraço comovido pra você!**

CHIPS & SALSA

Notei um pequeno engano na edição 37. Na página 53, no quadro "Evolução e Tecnologia", vocês mencionaram os chips especiais que vieram embutidos em alguns games de Super NES. Está escrito que **Yoshi's Island** vinha equipado com o chip SA-1, mas na verdade, esse game tinha o chip FX-2. O SA-1 veio no game **Super Mario RPG**. Tenham mais cuidado com esses detalhes, pois sou um nintendomaníaco entusiasta e detalhista! Dados técnicos errados dificilmente passam despercebidos por mim!

Samuel Prados Barbosa
Via e-mail

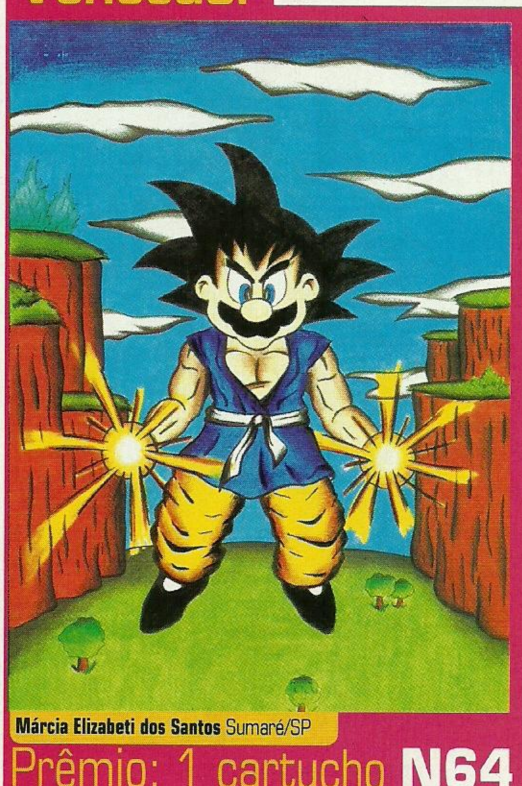
Você está certíssimo, caro Samuca 2 (estamos cheios de Samuéis nessa edição, né não?). Realmente, trocamos os chips e as bolas nessa matéria. Vamos deixar tudo nos eixos: Yoshi's Island **vinha equipado com o chip FX-2. E o cartucho** Super Mario RPG **trazia o SA-1. Sabemos que a maioria de nossos leitores é entusiasta e detalhista, então prometemos dar ainda mais atenção aos dados técnicos. Beleza? Então tá bom! Até o mês que vem!**

VOCÊ MANDA!

Queremos saber sua opinião! Escreva para a redação, ou mande um email para redacao@nintendoworld.com.br

HOTPAINT

Vencedor



Márcia Elizabeti dos Santos Sumaré/SP

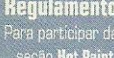
Prêmio: 1 cartucho N64



Leonardo Heiji Kuwabara São Paulo/SP



Rui Rocha Barbosa Vespasiano/MG



Regulamento

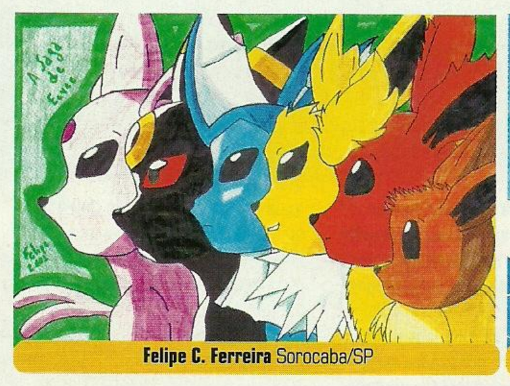
Para participar da seção **Hot Paint**, mande seu desenho para:

Revista Nintendo World Hot Paint R. Maracaí, 185 – CEP 01534-030 São Paulo/SP

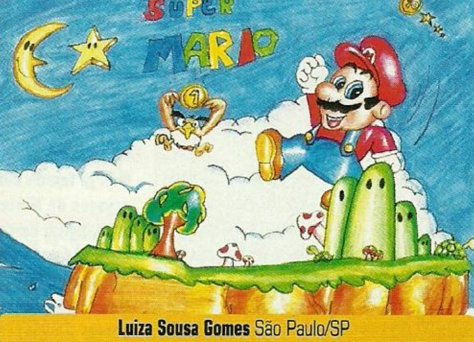
Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade.

O desenho (ou a pintura) deverá conter em seu verso o nome, endereço completo, idade e telefone para contato bem legíveis.

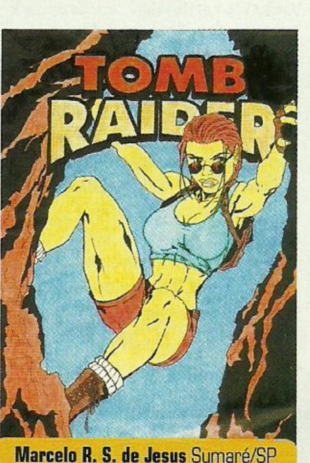
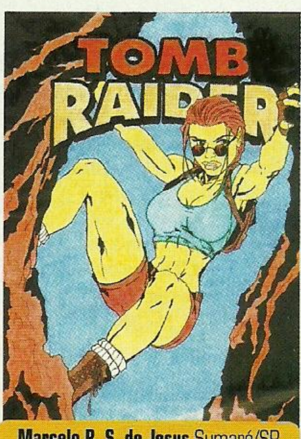
Boa sorte!



Felipe C. Ferreira Sorocaba/SP



Luiza Sousa Gomes São Paulo/SP

Marcelo R. S. de Jesus Sumaré/SP



Ana Paula R. Gomes Rio de Janeiro/RJ



Marcelo Ribeiro Paste Curitiba/PR



CONRAD EDITORA

André Forastieri e Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

Sérgio Monteiro
Diretor Comercial

André Martins
Gerente de Produto

Odair Braz Junior
Editor-chefe

Alexandre Matias e André Miyazawa
Editores Executivos

Nintendo WORLD

REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Editor

Eduardo Trivella
Editor Contribuinte

Ronny Marinoto
Editor Assistente

Eurico Kenji Sakamoto
Editor de Arte

Rafael Franco
Designer

Ed Wilson Dias
Coordenador de Produção

Colaboradores
Alex Figueredo, Arianne Brogini, Cassiano Barbosa, Cleiton Campos, Fabio Santana,Ivan Cordon, Mateus Reis, Renato Siqueira, Renato Viliegas, Rogério Freire (textos), Alexandre Jubran (capa), João Rafael Ferraz, Kelven Frank, Robson Teixeira (arte), Vera Lúcia Ayres da Costa (revisão)

ADMINISTRAÇÃO
Solange Reis
Coordenadora de Administração

Marco Sá Pelegrini
Coordenador de Pessoal

Benjamin Emerick e William Domingos
Suporte Técnico

Atendimento
Melissa Martins
Fone: (11) 3346-6082

COMERCIAL
Rodolpho Kock
Gerente de Marketing

Isac Guedes
Coordenador de Marketing

Luciana Eschiapati
Coordenadora de Publicidade

Vania Ribas Bernardes
Assistente Comercial

Aparecido Gonçalves
Gerente de Circulação

NINTENDO WORLD, Edição 39, novembro de 2001, é uma publicação da **Conrad Editora do Brasil Ltda**. ISSN 1516-1892.
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Maracaí, 185 Aclimação, São Paulo/SP CEP 01534-030
Tel.: (11) 3346-6088
Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
conrad-editora@uol.com.br

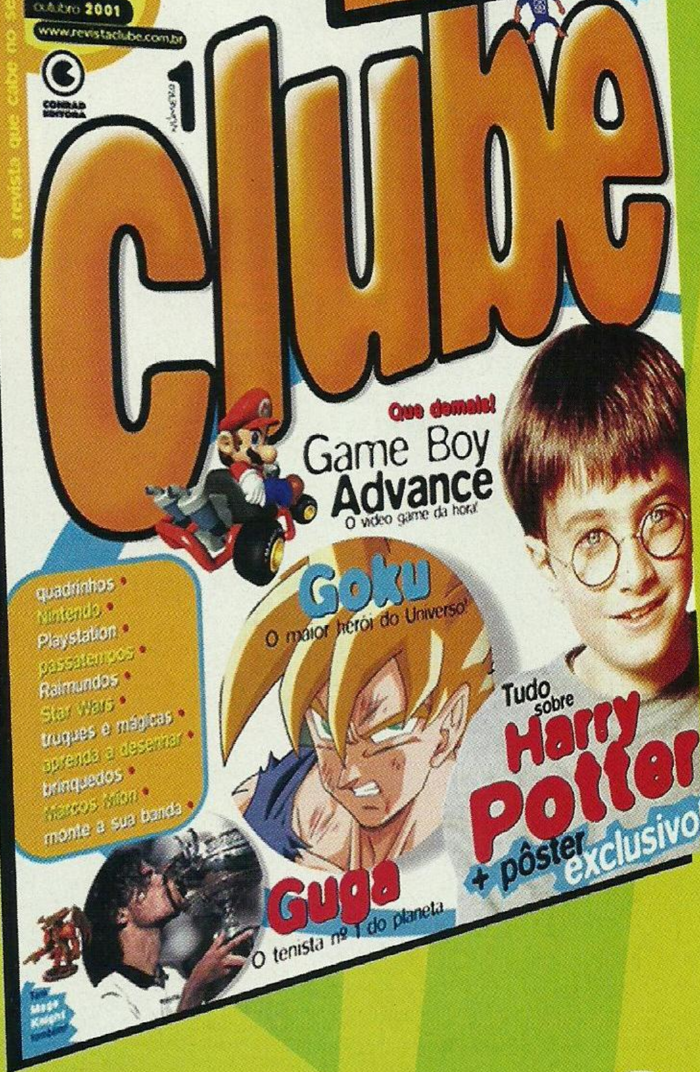
Visite nosso site
www.nintendoworld.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3237-3216
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br
Fotolitos: **Open Press**
Impressão: **Plural**

Chegou a Revista Clube

cabe no bolso e não pesa na mesada

Apenas R$ 1,50



Tudo sobre:

Games,
Heróis,
Quadrinhos,
Música,
Esportes
e muito mais!

Em todas as edições brindes muito legais

Nesta edição:

1 chiclete
+
1 card Dragon Ball
+
1 display Pokémon

Faça parte deste Clube!

saiba mais em www.heroi.com.br



FRACTA



Personagens como Crono, deixaram muitos "nintendistas" com o coração apertado de saudade

O melhor da Square

A grande maioria dos games lançados pela Square Soft nos consoles Nintendo pode ser considerado um clássico. Relembre agora os dez melhores – e torça para alguns deles chegarem aos novos consoles...

1. **Final Fantasy II** (Super NES)
2. **Chrono Trigger** (Super NES)
3. **Final Fantasy III** (Super NES)
4. **Secret of Mana** (Super NES)
5. **Final Fantasy** (NES)
6. **Rad Racer** (NES)
7. **Super Mario RPG: Legend of Seven Stars** (Super NES)
8. **Final Fantasy Adventure** (Game Boy)
9. **Secret of Evermore** (Super NES)
10. **Final Fantasy Legends** (Game Boy)

Imagem do jogo **Final Fantasy X** produzido pela Square

Square & Nintendo

A novela sem fim

Será que um dia veremos *Final Fantasy* **no GameCube e no Game Boy Advance? Talvez sim, talvez não.**

O sonho de muitos fãs da Nintendo não é um novo game da série **Zelda**, nem do **Mario**, muito menos do **Pokémon**. Não, nada disso. Para uma grande parcela de fãs saudosos, o paraíso na Terra seria jogar games produzidos pela Square Soft nos novos consoles da Nintendo. Sinônimo de qualidade visual, ótimos enredos e grandes clássicos do RPG, a empresa japonesa foi fundada, em 1986, com o lançamento do RPG **Final Fantasy** para Nintendinho. Após uma fase áurea e cheia de popularidade no Super Nintendo, hoje, os fãs estão órfãos. Afinal de contas, a Square não cria jogos para a Nintendo desde 1996! É tempo demais!

Mas parece que esta situação pode mudar. Depois de passar em branco pelo N64 e o Game Boy Color, a Square quer mostrar serviço no Game Boy Advance e no GameCube. Será que finalmente chegou a hora de um novo **Final Fantasy** no GameCube ou no GBA? Ou uma continuação de **Chrono Trigger**? E o novíssimo **Kingdom Hearts**? Um novo **Parasite Eve**, talvez? Se alguma dessas afirmações fosse verdadeira, estaríamos felizes da vida. Pena que, por enquanto, tudo isso não passa de mera especulação de nossa parte. Games da Square no GBA ou no Cube? Por enquanto, a resposta é um sonoro "não".

Correndo atrás do prejuízo

A novela Square/Nintendo é um caso de amor e ódio que se arrasta desde 1997 – quando a relação entre as duas empresas sofreu um abalo da qual jamais se recuperaram. Os motivos verdadeiros nunca foram confirmados pela Nintendo, mas existem diversas versões. A história que mais se conta diz que a Square decidiu associar seus games exclusivamente ao Playstation (da Sony) porque seria contrária à decisão da Nintendo em fazer games em cartuchos para o N64. Este movimento da empresa acabou levando a Enix (empresa criadora da série **Dragon Warrior**) a fazer a mesma coisa (entendeu por que não houve **Dragon Warrior** no N64?). Resultado: a Nintendo levou a atitude como uma ofensa das graves e cortou as relações com a Square.

Atualmente, a Square admite que cometeu um erro grande em distanciar-se da Nintendo. Agora, após cinco anos trabalhando somente para a concorrência, eles estão prontos para renegociar. O momento é bem conveniente, já que a empresa não anda bem das pernas. Este é o segundo ano consecutivo que a Square encerra com prejuízo. Graças ao relativo fracasso do filme de animação **Final Fantasy**, foram encerradas as atividades de sua divisão de filmes, a Square Pictures. A ordem agora é segurar um pouco os gastos em negócios fora do ambiente de games. Numa situação destas, que tal lançar títulos para o portátil mais popular do mundo para recuperar as perdas financeiras? Uma boa idéia, não? Só que a Nintendo não achou.

'Fantasy' creator sticks to proven pa

O jornal Nikkei Weekly, publicado no dia 2 de janeiro de 1995, destaca as crescentes vendas da empresa Square Co., com a produção de jogos para os consoles Nintendo

É hora do acerto

O presidente da Square, Nao Suzuki, declarou com todas as letras: sua empresa está mesmo interessada em desenvolver games para o GBA. Nas palavras do homem: "Continuamos levando estes planos para frente. Não achamos que o mercado de consoles e o mercado de portáteis se conflituem entre si. Se a Sony decidir lançar um videogame portátil, é outra história. Atualmente, nossa opinião sobre o Game Boy Advance não mudou. O que irá acontecer no futuro só depende da Nintendo". E, segundo declarações feitas há alguns meses, a Square tem o maior interesse em desenvolver versões de **Final Fantasy V** e **VI** para o GBA, assim como alguns jogos para o GameCube. Mas no que depender da Nintendo, principalmente do presidente Hiroshi Yamauchi, o acordo não será tão fácil assim. Yamauchi recusou prontamente o pedido de licenças feito pela Square no primeiro semestre, ainda levando em conta os acontecimentos passados. A coisa mudou um pouco de figura no mês passado, mas não muito. Fontes não-oficiais dizem que a Nintendo só cederia a licença para a Square se a empresa aceitar desenvolver cinco títulos exclusivos para o GameCube. Como a Sony recentemente adquiriu uma parcela de 19 por cento das ações da Square, isso não parece muito provável de acontecer. Ao que tudo indica, o acordo entre as duas empresas só acontecerá se ambos os lados derem o braço a torcer. No caso, a Square já fez sua parte: admitiu seus erros e pediu uma chance para a Nintendo. E a Nintendo? Vai aceitar sua ex-parceira de volta? Se depender da vontade de Hiroshi Yamauchi, não. Se depender da vontade da grande maioria dos jogadores de Nintendo (inclusive nós da equipe da **Nintendo World**), sim.

Quando e como esta novela irá acabar? Ninguém sabe ao certo. A única coisa que se espera é um final feliz – e isso, só com games da Square nos consoles Nintendo. Quem sabe boas notícias não chegam no Natal?

Pablo Miyazawa



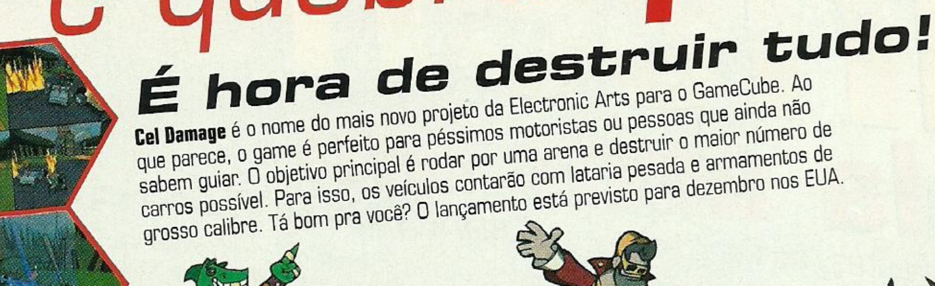
No destaque, Hiroshi Yamauchi, presidente da Nintendo

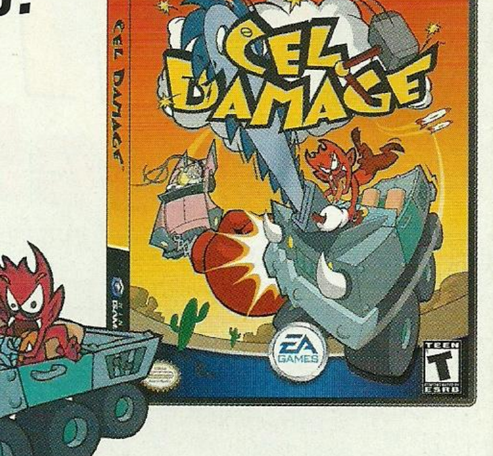
HOTSHOTS

Cel Damage é quebra-quebra

É hora de destruir tudo!

Cel Damage é o nome do mais novo projeto da Electronic Arts para o GameCube. Ao que parece, o game é perfeito para péssimos motoristas ou pessoas que ainda não sabem guiar. O objetivo principal é rodar por uma arena e destruir o maior número de carros possível. Para isso, os veículos contarão com lataria pesada e armamentos de grosso calibre. Tá bom pra você? O lançamento está previsto para dezembro nos EUA.





N-BITS

• Alegria, alegria. **Tony Hawk 3** para GameCube sairá antes do previsto. Agora, o game chega no dia 18 de novembro nos EUA, mesmo dia do lançamento do console.

• Mais uma fazendinha virtual chegando por aí. **Monster Rancher 2**, da Tecmo, sairá para Game Boy Advance em 2002.

• Boatos pela Internet indicam que a Namco estaria trabalhando com a Nintendo na criação de jogos para Arcade, usando a estrutura do GameCube. **Soul Calibur 2** seria a grande estréia.

• **Power Pro Tennis: WTA Tour Edition** é da Konami e será lançado no ano que vem para o Game Boy Advance. Pra quem não sabe, WTA é a sigla da Associação Feminina de Tênis. Quer dizer, o tênis aqui é só de meninas.

• A THQ e Sega se juntaram para lançar 16 games para o GBA até 2003. Os cinco primeiros títulos serão: **Sonic Advance**, **Columns Crown**, **Pinball of the Dead**, **Puyo Pop** e **Smash Pack**.

• Baseado no game **The House of the Dead** (da Sega), **Pinball of the Dead** será repleto de animações, zumbis deteriorados e bolinhas subindo e descendo. Só no Japão, por enquanto.

• A EA Sports vai caprichar nos jogos de esporte para o GameCube: **NHL Hockey 2002**, **NBA Live 2002**, e **F1 Racing 2001** chegam no ano que vem.

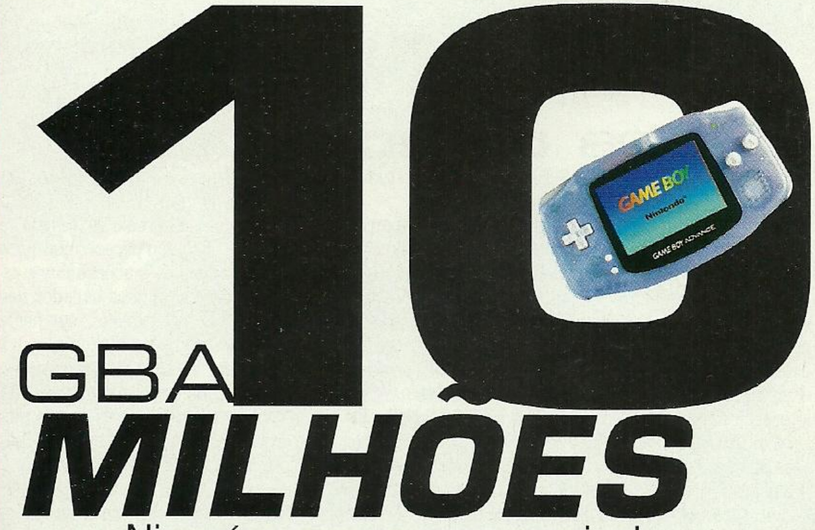
• Acompanhando a avalanche esportiva, a Acclaim traz **NBA Jam 2002** para o GameCube. O game trará todos os 29 times oficiais da liga de basquete americana e mais de 140 jogadores de verdade. Ainda não tem data.

• A clássica série de RPG Shining Force vai ganhar uma versão para o Game Boy Advance. **Shining Soul** é o nome provisório do game.

CONEXÃO SÔNICA

Jogos do Sonic serão os primeiros a unir GBA com GameCube

Confirmado: os jogos **Sonic Advance (GBA)** e **Sonic Adventure 2 Battle** (GC) serão os primeiros a executar a tão falada conexão entre o Game Boy Advance e o GameCube. Funciona mais ou menos assim: será possível transferir algumas criaturas chamadas Chao – encontradas no jogo de Cube – para o GBA, e usá-las em alguns minigames da versão portátil. Neles, você poderá conseguir itens exclusivos que mais tarde podem ser usados no Sonic para GameCube. Essa conexão será feita através de um cabo especial que conecta os dois sistemas, que estará disponível para o mercado japonês a partir do dia 20 de dezembro – mesma data de lançamento de **Sonic Adventure 2 Battle** e **Sonic Advance**.



GBA 10 MILHÕES

Ninguém segura esse menino!

Destruição total! O Game Boy Advance alcançou, no mês passado, a sensacional marca de dez milhões de portáteis vendidos ao redor do planeta Terra. Se continuar nesse ritmo, o menino de ouro da Nintendo estará no caminho certo para ser o console de videogame mais vendido de todos os tempos! Parabéns, Nintendo!

CUBO MUTANTE

Nintendo lança GC turbinado no Japão



Sabe aquela versão do GameCube que mistura o videogame com um aparelho de CD e DVD? Então, ela já tem data de lançamemto. A máquina, desenvolvida pela Matsushita (empresa que se chama Panasonic no resto do mundo), será lançada no mercado japonês, no dia 14 de dezembro, pelo preço médio de 328 dólares. Por enquanto, a Nintendo não revelou se irá ou não lançar a máquina no ocidente.

PROIBIDO PARA MAIORES

Novos games terão classificação por idade



Segundo uma recente determinação do Ministério da Justiça, todos os jogos eletrônicos lançados no Brasil deverão possuir um selo de classificação por faixa etária em suas embalagens. Os games podem ter uma destas cinco classificações: livre, maiores de 12 anos, maiores de 14 anos, maiores de 16 anos e maiores de 18 anos. Estes selos serão determinados pelas mesmas pessoas que controlam os horários de exibição dos filmes na televisão. A Gradiente Entertainment (que representa a Nintendo no Brasil) já imprime na embalagem de todos os jogos os selos de classificação baseados nos critérios americanos (veja matéria na edição 32 da **Nintendo World**). Assim mesmo, todos seus também games serão submetidos a uma nova avaliação.

MIDWAY ABRAÇA O CUBO



Mortal Kombat, **Gauntlet** e **Defender** estão na lista

A Midway nunca foi de caprichar muito nos consoles Nintendo, mas dessa vez eles nos surpreenderam. Dê uma olhada na listinha de futuros projetos da empresa para o GameCube. De janeiro a junho, estão previstos **NHL Hitz 2002**, **NFL Blitz 2002**, **Spy Hunter**, **Gravity Games BMX**, **Red Card Soccer**, **MLB Slugfest** e **Gauntlet Dark Legacy**. No segundo semestre, **tem Mortal Kombat 5**, **NFL Blitz 2003**, **NHL Hitz 2003**, **NBA Basketball**, **Defender**, **Freaky Fliers** e **Dr. Muto**. As coisas também vão bem no Game Boy Advance. Alguns dos títulos anunciados para 2002: **Cruis'n Velocity**, **Midway's Greatest Arcade Hits**, **Rampage Puzzle Attack**, **Ultimate Mortal Kombat**, **Mortal Kombat 5** e **NFL Blitz 2003**.

É bonito ser feio no novo **Resident Evil**

OS MONSTROS mais horríveis do mundo

Esta é para aumentar a sua vontade de dar uns pipocos nas criaturas de **Resident Evil** para GameCube. Nestas novas telinhas, divulgadas pelo Capcom, dá pra sentir melhor o nível de detalhamento dos cenários e do visual dos mortos-vivos. Para você não esquecer: essa maravilha sai em março de 2002 no Japão.

NO CONTROLE

Por **Pablo Miyazawa**

A verdadeira guerra dos consoles

Atentados, guerras, terrorismo: que momento impróprio para o lançamento de um novo console de videogame! Infelizmente, é este o cenário encontrado pela Nintendo e a Microsoft no mês de chegada de suas novas e aguardadas máquinas – o GameCube e o Xbox.

Para aqueles que curtem games, surge uma questão complicada: a atual condição mundial interfere no mercado de games? Se sim, como?

De diversas maneiras. A primeira influência é na economia. Com a possibilidade de uma guerra por aí, é natural que as empresas comecem a "apertar o cinto" e segurar um pouco nos gastos. Na área do entretenimento, não é diferente. Já se sabe que diversas softhouses demitiram funcionários e cancelaram o lançamento de alguns games para economizar ao máximo na grana. Outra questão é a mudança no conteúdo dos games. Quer exemplos? A Ubi Soft adiou o lançamento de **Tom Clancy: Rogue Spear** justamente porque seu tema central era o terrorismo. Já a Activision modificou fases inteiras de seu **Spiderman: The Movie**, já que o game se passa todo em Nova York – palco do atentado que destruiu as torres gêmeas do edifício World Trade Center. E isso está rolando no mercado cinematográfico também. Até adiaram o novo filme do Schwarzenegger! Mas, apesar desses pesares, nada parece abalar os consumidores de videogame. Previsões mostram que a disputa entre os novos consoles tem tudo para ser a mais acirrada da história, com uma vendagem recorde do GameCube nos Estados Unidos. E o Game Boy Advance já chegou ao absurdo número de dez milhões de unidades vendidas no mundo, e deve chegar aos 23 milhões em março de 2002!

Sabe o que isso significa? Os tempos estão difíceis, a vida está dura, mas o entretenimento continua sendo um elemento importantíssimo na vida das pessoas. Então, não há com o que se preocupar. Aconteça o que acontecer, a nossa diversão com os videogames está garantida por um bom tempo.

Antes de acabar... muita gente nos escreve perguntando sobre a chegada do GameCube no Brasil. Estas são as palavras do Gerente de Marketing da Gradiente Entertainment, Gilson Lima: "Em função da instabilidade econômica provocada pela variação cambial, estamos estudando junto à Nintendo of America a melhor forma para o lançamento do GameCube no Brasil, o que inclui, entre outras coisas, a data e o preço, que ainda não estão definidos". Por enquanto é isso mesmo. O jeito é aguardar mais definições nos próximos meses.

NO CONTROLE

Concordou? Discordou? Escreva para redacao@nintendoworld.com.br e dê a sua opinião. Escreva a frase "No controle" no assunto do e-mail.

FÓRUM

QUAL GAME DA SQUARE VOCÊ GOSTARIA DE VER NO GAMECUBE?

Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail (pergunta@nintendoworld.com.br). As melhores respostas serão publicadas numa edição futura.

ARENA

Todo mês, publicaremos aqui os recordes de três games Nintendo. O esquema é: estamos desafiando vocês a baterem qualquer um dos recordes de nossos pilotos. Detone, tire uma foto* da tela e mande para nós (não deixe de escrever seu nome, endereço, idade e telefone no verso de cada foto). Só não é permitido usar códigos ou acessórios não licenciados (Game Sharks e afins)! Os maiores recordistas terão seus nomes publicados aqui.

F-Zero: Maximum Velocity

Modo Championship - Circuito Synobazz - **1'40"12**
Piloto: **Fabio Santana**



Mario Kart Super Circuit

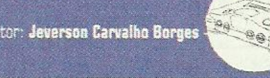
Time Trial - Mushroom Cup/Peach Circuit
0'51"41 - Piloto: **Rogerio Freire** -
0'51"90 - Leitor: **Ricardo R. Rodrigues** - Curitiba/PR
0'52"26 - Leitor: **Evaldo Homero Stramasso** - Rio de Janeiro/RJ
0'52"15 - Leitor: **Tatemoto Trannin** - Guarulhos/SP
0'53"11 - Leitor: **Benjamim Brick** - Goiania/GO



Wave Race 64

Estágio Sunny Beach - (Level Normal)
1'05"617 - Leitor: **Everton Rodrigues T. Campos** - Perdões/MG
1'05"693 - Leitor: **Carlos Humberto M. Dutra** - Muruai/MG
1'06"081 - Leitor: **Vinícius Tarantelli Rocha** - Rio de Janeiro/RJ
1'06"255 - Leitor: **Felipe Prudente Lima** - Cosmópolis/SP
1'06"445 - Leitor: **Jeverson Carvalho Borges** - Uberaba/MG

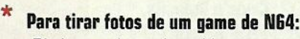




Vamos lá! Participe! Os novos jogos para o desafio são:

Star Wars: Episode 1 – Racer
Melhor tempo total, jogando no modo Time Attack, no circuito The Bonnta Training, categoria Amateur (amador), dificuldade normal.

Star Fox 64
Jogando no modo normal, valerá o maior número de inimigos abatidos até o final do jogo.



Mande seus recordes para:
Seção ARENA REVISTA NINTENDO WORLD
CAIXA POSTAL 7550
CEP 06296-990
SÃO PAULO/SP

* **Para tirar fotos de um game de N64:**
- Diminua as luzes do ambiente
- Coloque a câmera em uma superfície plana
- Não use flash
- Regule o contraste e o brilho de sua TV
- Enquadre somente a tela da TV na foto

* **Para tirar fotos de Game Boy Advance:**
- Procure um local bem iluminado (de preferência, com luz do sol)
- Coloque o seu Game Boy numa superfície plana (uma mesa, por exemplo), de forma que a luz incida indiretamente sobre a telinha
- Não use flash
- Enquadre somente a tela do GBA na foto

QUESTIOMARIO

Responda às perguntas abaixo e mande pelo correio até a data indicada! Se acertar todas e for sorteado, você levará um prêmio sensacional da **Nintendo World**!

Nome do Game: Indiana Jones & The Infernal Machine (Nintendo 64).
Prêmio para o vencedor: um Game Boy Color com cartucho.
Envie suas cartas até: 30 de novembro de 2001. Inclua seu endereço completo e telefone para contato.

1 **Que tipo de meio de transporte Jones encontra no fundo do lago, na fase Palawan Lagoon?**
2 **Quantos pedaços de vela devem ser encontrados na fase Tian Shan para se acionar a rosa-dos-ventos?**
3 **Qual é a habilidade especial que o chicote de Jones recebe no final do jogo?**
4 **Quem é o primeiro inimigo sobrenatural de Indiana Jones?**
5 **O que Indiana faz para escapar da prisão do navio, no início da fase V.I. Pudovhin Ship?**

Mande suas cartas para: **QUESTIOMARIO INDIANA JONES**
REVISTA NINTENDO WORLD CAIXA POSTAL 7550 – CEP 06296-990 – SÃO PAULO/SP

Vencedor do **Questiomario Conker's Bad Fur Day** (edições 36 e 37): Flávio Felipe da Cruz, Santos/SP

Respostas do Questiomario Conker's Bad Fur Day: 1. Cinco; 2. Papel higiênico; 3. Morcego; 4. Ameixa; 5. Matrix

THE BEST

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM OUTUBRO DE 2001

- LUIGI'S MANSION GAMECUBE
- MARIO KART SUPER CIRCUIT GAME BOY ADVANCE
- TONY HAWK'S PRO SKATER 2 N64
- THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS GAME BOY COLOR
- WAVE RACE: BLUE STORM GAMECUBE
- SPIDER-MAN: A AMEAÇA DO MYSTERIO GAME BOY ADVANCE
- FINAL FIGHT ONE GAME BOY ADVANCE
- F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY GAME BOY ADVANCE
- SNOOPY TENNIS GAME BOY COLOR
- 007: O MUNDO NÃO É O BASTANTE N64

OS PROCURADOS

OS GAMES MAIS AGUARDADOS PELOS LEITORES E A EQUIPE NW

- STAR WARS – ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON II GAMECUBE
- TONY HAWK'S PRO SKATER 3 GAMECUBE
- RESIDENT EVIL IV GAMECUBE
- SONIC ADVENTURE 2 GAMECUBE
- MORTAL KOMBAT 5 GAMECUBE
- GOLDEN SUN GAME BOY ADVANCE
- FIFA 2002 GAMECUBE
- SOUL CALIBUR 2 GAMECUBE
- SUPER MARIO ADVANCE 2 GAME BOY ADVANCE
- CRAZY TAXI GAMECUBE

CALENDÁRIO NINTENDO 2001

novembro/dezembro
NFL Blitz Special Edition
Madden NFL 2002
Powerpuff Girls

novembro/dezembro
NHL Hitz 2002
Super Monkey Ball
Star Wars: Rogue Leader: Rogue Squadron II
Madden NFL 2002
All-Star Baseball 2002
Luigi's Mansion
Wave Race: Blue Storm
FIFA Soccer 2002: Major League Soccer
Tarzan Untamed
Batman: Vengeance
Crazy Taxi
Dave Mirra Freestyle BMX 2
XG3: Extreme G Racing
Pikmin
Super Smash Bros. Melee
SSX Tricky
The Simpsons: Road Rage
NFL Quarterback Club 2002
Universal Studios Park Adventure
Sonic Adventure 2 Battle
Cel Damage
Tony Hawk's Pro Skater 3

novembro/dezembro
Barbarian
Crazy Chase
Dark Arena
Dave Mirra Freestyle BMX 2
Doom
Driven
Frogger's Adventure: Temple of the Frog
Gradius Generation
Grand Theft Auto 3
Hot Wheels Burnin' Rubber
Jackie Chan Adventures
Kao the Kangaroo
Kid Klown in Crazy Chase
Mech Platoon
Monsters, Inc.
MX 2002 Featuring Ricky Carmichael
Phalanx
Planet Monsters
Planet of the Apes
Prehistorik Man
Razor Freestyle Scooter
Scooby Doo and the Cyber Chase
Shaun Palmer's Pro Snowboarder
Sonic the Hedgehog Advance
Street Fighter Alpha 3
Tekken Advance
Wario Land 4



novembro/dezembro
Planet of the Apes
Resident Evil Gaiden
Shantae
Yu-Gi-Oh! Dark Duel Stories

Obs.: as datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

N-WEB Tudo o que rola de Nintendo na rede

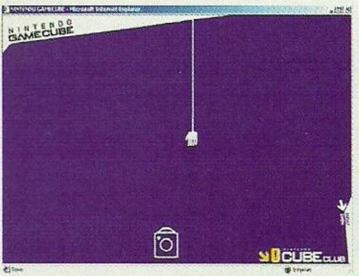
Saiba antes o que sairá na próxima Nintendo World: visite **http://www.nintendoworld.com.br**

E o Cubo chega à rede!

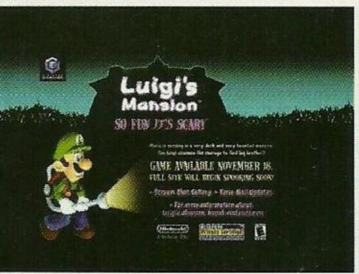
Nintendo lança site do NGC

Um console bacana como esse merece um site à altura!

Com o lançamento do GameCube se aproximando, a Nintendo já se prepara para lançar um megasite do tão esperado console. Para quem estiver curioso, é só entrar no endereço http://www.nintendogamecube.com. Lá há três joguinhos para você ganhar papéis de parede exclusivos e alguns links legais. Novos jogos surgirão com o passar do tempo para você ganhar papéis de parede diferentes. Fique esperto e colecione!







Luigi fala inglês

Mais sites de Cube no forno

No **N-Web** anterior, apresentamos alguns sites japoneses da Nintendo – entre eles, **Luigi's Mansion**. Esqueça os dicionários e segura a onda até 18 de novembro, o dia do lançamento do site americano de Luigi's Mansion: http://www.luigis-mansion.com. Enquanto ele não fica totalmente pronto, curta o visual do game através das várias telinhas à disposição. Mas as novidades não param! A partir de 3 de dezembro, **Pikmin** e **Super Smash Bros. Melee** também caem na rede mundial de computadores. Fique ligado e tome nota dos endereços: http://www.smashbros.com e http://www.pikmin.com.



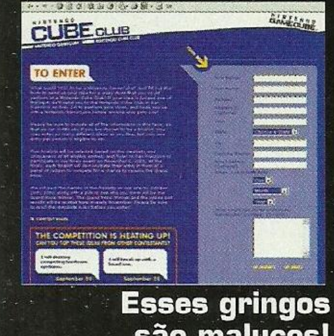
Star Fox é antigão, mas tem quem goste!

As vozes de Star Fox

Fox! Get this guy off me!

Navegando pelo site oficial de Star Fox **(http://www.starfox64.com)**, é possível relembrar os bons momentos deste excelente game de ação. Como? Escutando as vozes dos personagens na área de downloads do site. Estão disponíveis uma boa parte das falas do game, desde as de Fox e seus companheiros até as dos vilões! Os arquivos estão no formato Wave, o que significa que você vai poder customizar os sons do seu computador e se divertir a valer! Use a criatividade!



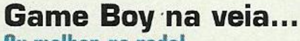


Esses gringos são malucos!

Eles fazem tudo por um Cubo

O que você seria capaz de fazer para ganhar um GameCube antes do lançamento americano? O Nintendo Cube Club está com uma promoção muito louca (infelizmente, ela é exclusiva para os norte-americanos). Para participar, é preciso preencher um formulário e dizer qual loucura você faria para ganhar um GameCube. Cinco malucos serão selecionados para viajar até São Francisco e participar da finalíssima. O primeiro lugar fatura um GameCube, um Game Boy Advance, um monte de games e 5000 dólares! É mole ou quer mais? Confira algumas maluquices que já pintaram no site http://www.nintendogamecube.com/cubeclubs/cubeclub_contest.html:

"Eu vou tatuar um logotipo da Nintendo no meu braço!"
"Eu vou tomar um copo de refrigerante pelo nariz!"
"Eu vou ensinar o meu periquito a falar Nintendo GameCube!"
"Eu vou comer dez grilos!"





Cada vez mais as pessoas estão se convencendo que o GBA branco combina com a cozinha da Brastemp!

Game Boy na veia...

Ou melhor, na rede!

O revolucionário console portátil da Nintendo sempre teve seu espaço na Web. Mas após o lançamento do Game Boy Advance, a Nintendo americana adicionou diversos atrativos e novidades que deixaram a galera feliz da vida. Além de estar cheio de informações sobre o console e a lista completa dos games, você pode pegar papéis de parede, e-cards e muito mais! E não deixe de baixar os anúncios publicitários americanos que estão disponíveis no site. São demais! Vale a pena perder um tempinho fazendo o Download: http://www.nintendo.com/gameboy



Você manda!

Fonte: Pool do site www.heroi.com.br

Qual o seu esporte favorito nos games?

42%	Corrida
32%	Futebol
19%	Tênis
6%	Basquete
2%	Vôlei

DIGA LÁ! Conhece algum site Nintendo bacana? Mande sua indicação para: redacao@nintendoworld.com.br

PREVIEW

Games bacanas não vão faltar para os felizes donos de um Game Boy Advance. Nos próximos dois meses então, os lançamentos serão muitos. Ação, esporte, RPG, puzzles... tem pra todos os gostos. Escolha aquele que tivèr mais a ver com você, e boa diversão!

Veja o que vem de melhor por aí no portátil favorito de todo mundo!

Por **Ivan Cordon**



Sonic The Hedgehog Advance



Corra que o azulão vem aí!

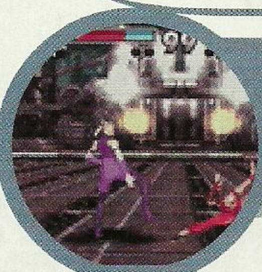
A Sega prometeu, e vai cumprir. Após deixar o mercado de consoles e cair de cabeça na produção de games para várias plataformas, finalmente seu mascote irá estrear num console Nintendo. Na telinha do GBA, o porco-espinho mais rápido do mundo precisa salvar os bichinhos da floresta que foram aprisionados pelo esquisito Dr. Robotnic. O cenário é riquíssimo em detalhes e sobram itens e inimigos por toda a parte. Para atacar, basta armar seus espinhos e saltar sobre o adversário. A coleta de argolas continua, além da busca incessante pelas Chaos Esmeralds – as pedras mais preciosas que você pode encontrar. Mais uma vez, o modo Multiplayer será o grande diferencial, proporcionando a jogatina entre quatro pessoas ao mesmo tempo. Além disso, o GBA poderá ser conectado ao GameCube com o jogo Sonic Adventures 2, para que sejam trocadas informações entre os dois games.

Publisher: **Sega** Desenvolvimento: **Dimps** Gênero: **ação**
Nº de jogadores: **1 a 4 simultâneos** Lançamento: **dezembro de 2001**





Tekken Advance



Toda a rivalidade de um torneio de artes marciais

Recentemente revelado na Space World (feira realizada em agosto no Japão), **Tekken Advance** apresentou ótimos movimentos e uma incrível perspectiva 3D que usa e abusa dos efeitos de zoom. São nove lutadores disponíveis, e será possível desafiar um amigo no modo TAG. É só conectar dois Game Boys Advance e mandar ver na pancadaria!

Publisher: **Namco** Desenvolvimento: **Namco** Gênero: **luta**
Nº de jogadores: **1 a 2 simultâneos** Lançamento: **novembro de 2001**



Breath of Fire

Um RPG clássico que cabe todinho na palma de sua mão

Ryu é um guerreiro descendente do clã dos dragões, e é o protagonista da versão "pocket" de Breath of Fire. A Capcom manteve a mesma jogabilidade da antiga versão, lançada para Super Nintendo em 1994. Tudo para a aventura não perder a sua verdadeira essência, que é a de ser um jogo épico com um enredo, digamos, profundo. A grande diferença na nova versão é a possibilidade da troca de itens com outro cartucho, que se dará através do Cabo Link – esta é uma grande inovação em se tratando de jogos de RPG.

Publisher: **Capcom** Desenvolvimento: **Capcom** Gênero: **RPG**
Nº de jogadores: **1** Lançamento: **dezembro de 2001**



Doom





Atire para matar!

Doom talvez seja o jogo de tiro em primeira pessoa mais famoso de todos os tempos, e precursor de uma safra de clássicos do gênero, como **Quake** e **Duke Nukem**. O objetivo é explorar labirintos e detonar monstros alienígenas que babam pelo seu sangue.

O jogo foi totalmente remodelado e chega cheio de novidades ao Game Boy Advance. Serão vinte e quatro fases de pura adrenalina para um jogador, e mais trinta e duas no modo Multiplayer.

O arsenal disponível será de fazer inveja a qualquer exército guerrilheiro: são Shotguns, Rifles de Plasma e até o bom e velho Rocket Launcher. Ponto positivo também para a opção Multiplayer, que suportará até quatro jogadores em modos de competição ou cooperativos.

Publisher: **Activision** Desenvolvimento: **David A. Palmer Productions** Gênero: **tiro em primeira pessoa**
Nº de jogadores: **1 a 4 simultâneos** Lançamento: **outubro de 2001**

Jedi Power Battles

Sabre de luz contra o apagão?

A Federação Comercial se rendeu aos planos malignos de Darth Sitious, que utiliza o lado negro da Força para dizimar os rebeldes. Do lado dos aliados, estão os Jedis Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn e Mace Windu, que usam a Força para guiar seus sabres contra os malvados. Seus inimigos mais fortes serão os Sith, guerreiros como Darth Vader e Darth Maul, que dominam técnicas avançadas de luta. Seu objetivo é salvar a pele da rainha Amidala e retirá-la do planeta Naboo, que foi invadido pelas tropas da Federação. Tropas de droides de ataque farão de tudo para destruí-lo e tomar o seu sabre de luz. Afinal de contas, a espada quebra o maior galho nesses tempos de apagão.

Publisher: **THQ** Desenvolvimento: **HotGen Studios** Gênero: **ação**
Nº de jogadores: **1** Lançamento: **dezembro de 2001**

Golden Sun

O melhor RPG do GBA está chegando

Para um game de RPG ser bom, ele precisa possuir certos requisitos básicos. Primeiro, ele deve ter uma história envolvente. Segundo, ele deve trazer inovações no sistema de batalhas e magias. Por último, os gráficos e o som têm que ser, no mínimo, agradáveis. **Golden Sun** reúne tudo isso e mais um pouco. Dizemos isso, já que jogamos a versão japonesa e comprovamos: este é o melhor RPG para Game Boy Advance até o momento.

Além de contar com um sistema de batalhas revolucionário, os personagens têm a ajuda de pequenos monstrinhos chamados Djinn (na versão japonesa). Com eles, é possível usar magias de ataque e defesa e até invocar Summons, que resultam em belíssimas animações. **Golden Sun** fez tanto sucesso no Japão que já se cogita uma versão para o GameCube. Será que demora?

Publisher: **Nintendo** Desenvolvimento: **Camelot Software Planning** Gênero: **RPG**
Nº de jogadores: **1** Lançamento: **dezembro de 2001**

total!

Wario Land 4

A hora dos vilões

O bad boy Wario nasceu para brilhar no mundo portátil. **Wario Land 4** tem cenários coloridos, personagens grandes e gráficos impecáveis, e promete ser um dos grandes destaques do final do ano.

Em mais de vinte estágios, Wario precisa explorar cada buraco para encontrar itens escondidos, passagens secretas e moedinhas. Como em todo game do gênero, Wario irá enfrentar mestres gigantescos entre cada fase. Destaque para a trilha sonora, com músicas cantadas e engraçadíssimas.

Publisher: **Nintendo** Desenvolvimento: **Nintendo** Gênero: **ação**
Nº de jogadores: **1** Lançamento: **novembro de 2001**



Gradius Galaxies

Mais uma oportunidade para testar seus reflexos

A série de jogos de naves **Gradius** há anos entretem e desafia os reflexos dos gamemaníacos. Passar ileso por uma rajada de tiros, destruir naves alienígenas e enfiar a nave em espaços apertados pode ser mais excitante do que se imagina! A versão para GBA chama-se Gradius Galaxies e virá com oito novas fases de scroll lateral (vistas de lado). O esquema é aquele de sempre: você pilota a aeronave Vic Viper e precisa combater as mais variadas e horríveis raças alienígenas.

Publisher: **Konami** Desenvolvimento: **Konami** Gênero: **ação/tiro**
Nº de jogadores: **1** Lançamento: **novembro de 2001**



CAPA GameCube Total!



STAR WARS ROGUE LEADER
ROGUE SQUADRON II

Os jogos de nave nunca mais serão os mesmos depois que você colocar suas mãos nessa maravilha

Por Adair Braz Junior

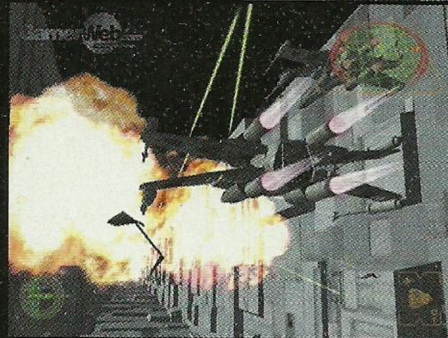


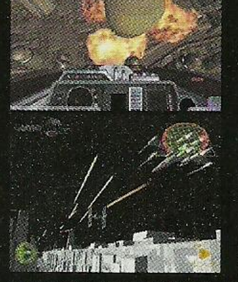
Jogar **Rogue Squadron II** na E3 desse ano era uma missão das mais difíceis. Tudo bem que o estande na Nintendo já estava abarrotado por causa da presença do GameCube, mas para se aproximar do novo jogo de Star Wars era muito complicado. E quem enfrentou a fila de mais de meia hora pôde curtir alguns valiosos minutos daquele que promete ser o melhor título da primeira fornada do Cube.

Star Wars – Rogue Leader: Rogue Squadron II tem os gráficos mais assombrosos da nova geração e jogá-lo é entrar direto no que de mais moderno a LucasArts e o novo console da Nintendo tem a oferecer. Mesmo sendo muito pouco o que estava disponível na E3, deu para sacar o que vai ser esse lançamento. O nível de detalhamento é gigantesco. Por exemplo, se você voa sobre uma cidade, mesmo lá do alto, o que se vê abaixo é uma cidade perfeita, com um visual superdefinido dos prédios e construções. Os efeitos de luzes são indescritivelmente bem feitos e a emoção suprema é invadir a Estrela da Morte cercado por todos os lados. É igualzinho ao filme e qualquer um vai se sentir na pele do Luke Skywalker.

O som também dá um banho, cortesia da Factor 5 – mesma empresa que cuidou do som de **Rogue Squadron** e **Battle for Naboo** para N64. Para você ter uma vaga idéia da qualidade, **Rogue Squadron II** é o primeiro jogo de videogame a apresentar a tecnologia sonora Dolby Pro Logic II, que por si só já é um desbunde. Dá pra imaginar os ruídos ensurdecedores das naves inimigas vindo de todas as direções possíveis e cercando você? Com uma TV mais moderna e um bom equipamento de Home Theater, o barulho dos disparos, naves explodindo e outros sons fazem você se sentir realmente dentro do cockpit de uma X-Wing, bem no olho do furacão mesmo! Demais!









Muito além do imaginável

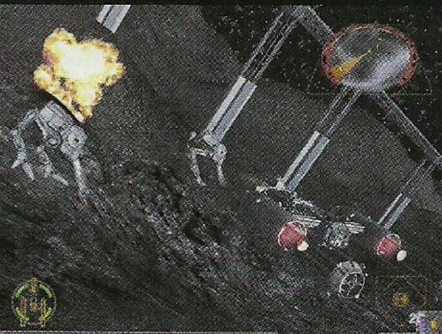
Rogue Squadron II não inova apenas no som e no visual. Aqui, o jogador será capaz de fazer coisas inéditas até hoje num jogo deste gênero. Aliás, chamar **Rogue Leader** de game de nave é simplificar demais o negócio. Ele é isso, mas também tem estratégia, ação e outras surpresas. Quer ver? Então, veja só.

Se você atacar uma base que é protegida pelos TIE Fighters (naves do Império), dá para armar uma estratégia na qual você pede pra sua equipe atacar os inimigos enquanto você detona a base sozinho. Mais uma: de sua nave, é possível comandar tropas terrestres com um simples toque. Mais para frente, dá pra enviar uma nave aliada sair na captura de uma única nave inimiga que esteja enchendo sua paciência. Já viu isso em outro jogo? Sentiu como **Rogue Squadron II** não é um game qualquer?

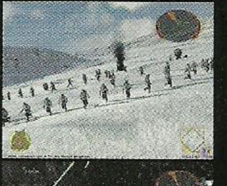
Todas essas possibilidades rolam graças à existência de uma opção chamada Targeting Computer. Além de permitir caçar inimigos específicos, ele também é extremamente útil para localizar seus adversários. Quando você o ativa, ele exibe os veículos do Império em cores diferentes, para que você saiba exatamente quais são suas prioridades no momento.

Por exemplo, se ele mostrar um adversário na cor alaranjada quando estiver em funcionamento, aquele é o seu alvo imediato. O que fazer? Ataque com tudo e não dê moleza! Inimigos que não são prioridade aparecem em lilás, e seus aliados não aparecem nunca nesse visor. O único problema de usar essa opção o tempo todo é que você não vê os gráficos sensacionais, mas aí o freguês é quem decide. Para melhorar ainda mais o sistema de jogo, o radar (que ficava do lado direito superior da tela em **Rogue Squadron** do N64) agora é tridimensional e com linhas que mostram até a altitude dos seus rivais. Mais detalhado impossível.















Numa galáxia muito distante...

Toda a saga dos filmes de George Lucas nos games Nintendo

Por **Pablo Miyazawa**

Star Wars
Console: **NES**
Ano de lançamento: **1991**
O primeiro Guerra Nas Estrelas para um console Nintendo. Possui poucos recursos, mas pode ser considerado um game de ação caprichado. A maioria das fases segue o estilo plataforma em duas dimensões, imitando a tendência da maioria dos jogos da época.

Star Wars
Console: **Game Boy**
Ano de lançamento: **1991**
Uma versão fiel do game para NES, com as limitações naturais do portátil. É o mais fraco dos três jogos criados para o GB Classic.

Super Star Wars
Console: **Super NES**
Ano de lançamento: **1991**
A estréia do mundo de George Lucas na geração Super NES. Cheio de filminhos, efeitos de zoom e rotação (graças ao chip Mode 7), som estéreo e jogabilidade perfeita, SSW é um jogo de ação feito na medida para os fãs. As fases dividem-se em plataforma (a pé) ou tridimensionais (pilotando naves). Também é possível jogar com vários personagens além de Luke, como Han Solo e Chewbacca.

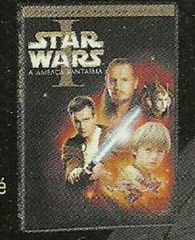
The Empire Strikes Back
Console: **NES**
Ano de lançamento: **1992**
A versão de O Império Contra-Ataca para NES mandou bem ao trazer todos os ambientes do filme, como as cavernas geladas de Hoth, os Wampas, Snowspeeders, e os andadores AT-AT. Como no game anterior, todas as fases são no estilo plataforma em 2D.

The Empire Strikes Back
Console: **Game Boy**
Ano de lançamento: **1992**
Esse game é mais lembrado por seu altíssimo grau de dificuldade do que suas qualidades. Mesmo assim, era bem divertido e fiel ao filme.

E a **guerra** continua!

É DVD duplo do Episódio I, novos trailers do Episódio II...

Não tem pra ninguém. Se você acha grande o fuzuê em torno do lançamento de **O Senhor do Anéis** e **Harry Potter e a Pedra Filosofal** nos cinemas, espere até maio de 2002. É neste mês que será apresentado ao mundo **Star Wars – Episode II: Attack of The Clones** (Ataque dos Clones), o filme em que o jovem jedi Anakin Skywalker (interpretado por Hayden Christensen) dá os primeiros passos para se tornar o vilão Darth Vader.



A ansiedade é tão grande que George Lucas até resolveu dar uma aliviada: lançou um DVD duplo do **Episódio I: A Ameaça Fantasma**, que, é claro, já quebrou recordes, com 2,2 milhões de unidades vendidas só na primeira semana (cerca de US$ 45 milhões de dólares arrecadados). São mais de seis horas de extras, com comentários do próprio Lucas, sete cenas inéditas, mais de uma hora de Making Of, doze minidocumentários, Storyboards, uma faixa DVD-Rom com Weblink para conteúdo exclusivo de Star Wars e ainda alguns outros presentinhos pros fãs.

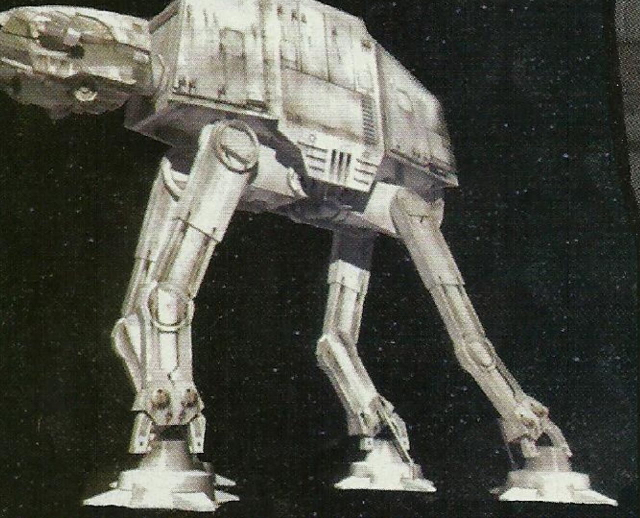
Além dos disquinhos, tem mais surpresas por aí. Dia nove deste mês entrou na Internet o primeiro trailer do **Episódio II**. Como os caras demoraram muito para dar algum tipo de satisfação aos fãs, começam a circular na mesma época outros dois trailers diferentes nos cinemas americanos. Se a Fox seguir a mesma estratégia no Brasil (não acertada ainda até o fechamento desta edição), os trailers devem passar antes de **Harry Potter e a Pedra Filosofal** e da animação **Monstros S.A.**. Só aí a gente vai ter um pequeno gostinho do que Lucas vem aprontando.

Arianne Brogini









Super Empire Strikes Back
Console: **Super NES**
Ano de lançamento: **1992**
A versão 16 bit do mais sombrio filme da série não decepciona. É com certeza o melhor jogo da trilogia no Super NES, com gráficos bem definidos e nível de dificuldade beirando o impossível. Desta vez, pode-se combater AT-AT's com o Snowspeeder, enfrentar Wampas e muito mais.

Super Return of The Jedi
Console: **Super NES**
Ano de lançamento: **1994**
Este é o filme que os fãs gostam menos, e também é o game mais fraco da série para Super NES. O visual é melhor que todas as outras versões, além da qualidade do som ser de primeira. Mas algumas fases são repetitivas e não inovam. Destaques para o combate com o Rancor e a luta entre Leia e o gosmento Jabba The Hutt.

The Return of the Jedi
Console: **Game Boy**
Ano de Lançamento: **1994**
Já dissemos como é difícil jogar Star Wars no Game Boy? Se não, repetimos: apesar dos diversos estilos de jogo e a fidelidade ao filme, Return of the Jedi decepcionava pelo seu nível de dificuldade quase insano. Só para mestres Jedi.

Star Wars: Shadows of the Empire
Console: **Nintendo 64**
Ano de Lançamento: **1996**
Shadows of the Empire é uma história que faz parte do universo expandido de Star Wars e inspirou um dos primeiros games do Nintendo 64. O enredo se passa no espaço de tempo entre O Império Contra-Ataca e O Retorno de Jedi, com o mercenário Dash Rendar no papel principal. Não é um grande jogo, mas tem seus bons momentos, como o primeiro estágio na terra gelada de Hoth.

Star Wars: Rogue Squadron
Console: **Nintendo 64**
Ano de Lançamento: **1998**
Com toda certeza, um dos melhores games Star Wars já lançados. Praticamente todas as naves do universo podem ser pilotadas, em uma porção de cenários muito familiares para quem conhece os filmes. Os gráficos são tão bons – e ficam ainda melhores com o Cartucho de Expansão – que a sensação de estar participando de uma cena do filme é inevitável. O som também é ótimo, com os comentários dos companheiros pipocando e incríveis ruídos de naves.

Star Wars – Episódio I: Racer
Console: **Nintendo 64**
Ano de Lançamento: **1999**
O primeiro game baseado no filme A Ameaça Fantasma. Racer captura com fidelidade o momento mais emocionante do filme, que é justamente a corrida de Pod Racers. Toda a adrenalina e a velocidade insana da telona estão presentes, assim como todos os veículos, pilotos/criaturas e planetas. Em certos momentos, Racer consegue ser mais divertido que o próprio filme.

Tem **tudo a ver** com os **filmes**

Quem já jogou **Rogue Squadron** sabe que a história do game rola entre os Episódios IV e V (ou **Guerra nas Estrelas** e **O Império Contra-Ataca**). Em **Rogue Leader: Rogue Squadron II** a coisa é diferente, porque dá para jogar cenas que rolam mesmo nos filmes da trilogia. Pra barbarizar de vez, dá para cair direto na invasão à Estrela da Morte!

Na hora da batalha mesmo, você joga com dois pilotos: Luke Skywalker ou Wedge Antilles, que é o cara que comanda as ações no primeiro **Rogue Squadron**. Já nas fases de bônus dá para jogar com vários outros pilotos. E para quem prefere o Han Solo, até rola uma aparição da Millennium Falcon, a "lata velha" mais rápida da galáxia. Pena que não dá para controlá-la logo de início.

E jogar vendo o que acontece em cada filme só aumenta a diversão. Tudo bem que é legal ver histórias inéditas como **Shadows of the Empire** e **Rogue Squadron**, mas fazer exatamente o que seus heróis fizeram no cinema é melhor ainda. E é exatamente isso que **Star Wars – Rogue Leader: Rogue Squadron II** vai proporcionar a você: as maiores emoções ao lado da Força. N

Star Wars – Episódio I: Racer
Console: **Game Boy Color**
Ano de Lançamento: **1999**
Bastante diferente da versão para N64, já que é todo visto por cima. Mesmo com diversas limitações, consegue ser bacana. Foi um dos únicos cartuchos de GBC a vir com a opção "Rumble", que faz o console vibrar.

Yoda Stories
Console: **Game Boy Color**
Ano de Lançamento: **1999**
Game que não está nem um pouco à altura da marca Star Wars. Os gráficos são fracos e o estilo de jogo chega a irritar. O mestre Yoda convoca seu pupilo Luke Skywalker para cumprir chatíssimas missões pela galáxia. Nem vale a pena ser comentado.

Star Wars – Episódio I: Obi Wan
Console: **Game Boy Color**
Ano de Lançamento: **2000**
Mais uma história paralela baseada em A Ameaça Fantasma. A idéia é interessante, e a combinação de ação e puzzle fazem o game ser bastante divertido. Pena que a qualidade gráfica não colabore muito. Destaque para o som, de alto nível e cheio de detalhes.

Star Wars – Episódio I: Battle for Naboo
Console: **Nintendo 64**
Ano de Lançamento: **2001**
Uma espécie de "continuação de luxo" de Rogue Squadron, só que baseada no filme A Ameaça Fantasma. Várias naves estão disponíveis (inclusive a sensacional Naboo Starfighter-1), assim como todos os cenários do filmes. A ação é intensa e o número de inimigos na tela é gigantesco. Para quem gostou de Rogue Squadron, é um prato cheio.

Star Wars – Episódio I: Jedi Power Battles
Console: **Game Boy Advance**
Ano de Lançamento: **2001**
Ainda não foi lançado, mas promete ser dos melhores. Você escolhe um dos três Cavaleiros Jedi (Qui-Gon Jinn, Mace Windu ou Obi-Wan Kenobi) e precisa detonar o maior número de inimigos e cumprir missões impossíveis no planeta Naboo. Será possível jogar com mais um amigo simultaneamente, com o Cabo Game Link.



Saiba mais: Veja mais fotos de **Rogue Leader** no site **www.lucasarts.com/products/rogueleader**

só dá GameCube

O Cubo chegou, e detonou! É só game bacana chegando ao novo console de 128 bit da Nintendo. Confira já o que vem de melhor neste fim de ano! E no mês que vem tem mais novidades!

Super **Smash Bros.** Melee

A pancadaria é animada!

Não dá para discordar que os games de luta não tiveram seus melhores dias no Nintendo 64. Poucos títulos de expressão foram lançados para o sistema, e mesmo versões de jogos consagrados não se tornaram tão populares. Claro que existem exceções. Houve um título de luta que se tornou extremamente popular, e ainda por cima trazia inovações tremendas ao gênero: **Super Smash Bros.** Nunca antes um game de luta havia promovido uma bagunça tão grande na tela. Vários personagens podiam dividir a ação ao mesmo tempo, trocando sopapos e golpes especiais. Era uma verdadeira bagunça generalizada, o que acabava sendo o aspecto mais divertido de todo o jogo.
Assim, o anúncio de uma seqüência do game para o GameCube só poderia ser recebida como uma notícia sensacional. As novidades também são incríveis: além do belo visual proporcionado pelo GameCube, existe a certeza de que o game estará mais rápido do que nunca, e com um número bem maior de personagens. Quinze já estão confirmados: Mario, Bowser, Peach, Yoshi, Donkey Kong, Ness, Ice Climber, Kirby, Samus, Link, Pikachu, Fox McCloud, Falcon, Sheik e Ganondorf, sendo que os dois últimos são secretos. Muito já foi especulado sobre a lista de personagens, e novidades ainda podem pintar nesse sentido. O que também aumentou foi a lista de itens. Muita bugiganga nova poderá ser encontrada nos cenários de Melee, inclusive algumas bastante destruidoras. Combinando esses novos elementos ao sucesso e "feeling" da versão do N64, **Super Smash Bros. Melee** promete ser tudo que os fãs esperam. Chegou a hora da porrada!

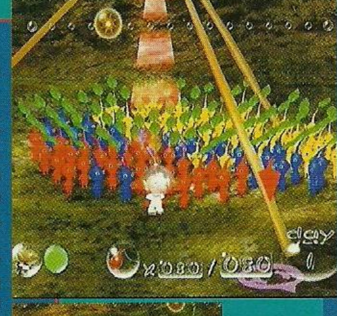
Publisher: **Nintendo** Desenvolvimento: **Nintendo** Gênero: **luta**
Número de jogadores: **1 a 4 simultâneos** Lançamento: **dezembro de 2001**



Pikmin

Mas afinal de contas, que diabos é um Pikmin?

Não, Pikmins não são primos dos Pokémon e nem têm nada a ver com a turma de Pikachu. Apesar da nova criação de Shigeru Miyamoto também ser baseada em pequenos monstrinhos coloridos e fofinhos, a coisa aqui é bem diferente. Pikmin são minúsculos alienígenas, mais ou menos como um povo-planta. Eles existem às centenas, e são capazes de coisas impressionantes, apesar de seu tamanho reduzido. Unidos, podem derrubar paredes, mover objetos bem maiores do que eles e até vencer inimigos gigantescos. É aquele velho papo da união faz a força.
Este é certamente um dos jogos mais esperados para o GameCube, principalmente pela sua originalidade. E com o nome de Miyamoto envolvido, é certeza de que um novo clássico está surgindo.
Tudo começa quando um estranho alienígena cai com sua nave em um planeta mais estranho ainda. Com a nave arrebentada, o coitado precisa recolher os pedaços que se espalharam pelo local para poder voltar pra casa. Como a tarefa é longa, ele convoca centenas de Pikmin para fazer o serviço. Os bichinhos unem suas forças para vencer os mais variados desafios, como mover obstáculos pesados e dar conta de famintos predadores locais.
O jogo traz três tipos diferentes de Pikmin, diferenciados pela sua cor (amarela, vermelha e azul) e pelo tipo de planta que carregam na cabeça. Cada tipo possui habilidades diferentes, e para criar novos monstrinhos é preciso plantá-las para que elas cresçam. Conforme vão florescendo, as criaturas mudam de categoria. Primeiro desenvolvem uma folha, depois um botão e por fim uma flor. O momento da colheita é que indica o tipo de Pikmin que "nasce". A partir daí, ele está pronto para a ação.
Esse é um jogo que promete explorar todo o potencial do GameCube, com cenários belíssimos (Miyamoto declarou que as imagens foram digitalizadas diretamente do jardim de sua casa) e uma animação de cair o queixo. Mais de cem Pikmin podem dividir a tela ao mesmo tempo, animados em tempo real. Some a isso uma jogabilidade simples e intuitiva, e a Nintendo tem mais uma mina de ouro nas mãos. Quer apostar quanto que vai virar febre?





Publisher: **Nintendo** Desenvolvimento: **Nintendo** Gênero: **estratégia**
Número de jogadores: **1** Lançamento: **dezembro de 2001**

Super Monkey Ball

Macaco rola e quer banana!

Uma macaquinho rolando em uma esfera transparente, numa corrida por pistas cheias de atalhos e armadilhas, enquanto tenta pegar o maior número possível de bananas. Assim é **Super Monkey Ball**, um game superdivertido e mais uma contribuição da Sega para o GameCube.
São mais de cem fases diferentes, onde você deve controlar seu símio por pistas que tremem, balançam e até se deformam. Inicialmente, "apenas" noventa pistas estão disponíveis, sendo dez no nível Iniciante, trinta no Avançado e cinqüenta no Expert. Somente após vencer todas elas é que três novos níveis se abrem: Iniciante Extra, Avançado Extra e Expert Extra. Como dá pra imaginar, essas pistas são pra lá de complicadas. E não pense que é só isso, pois conseguindo sucesso nesses três novos modos, finalmente surgirá disponível o nível Master – o desafio supremo para os jogadores de **Super Monkey Ball**. A própria Sega admitiu que esse último nível de dificuldade beira o impossível, e que seus melhores pilotos de testes perderam os cabelos nas pistas. Deu pra notar que serão necessárias horas e horas de macaco rolando para detonar o jogo todo, né?
O que mais chama a atenção no game é a extrema simplicidade de comandos. Você usa o controle analógico do GameCube para deslizar o bichinho pelas pistas. E só. Dá pra jogar com uma só mão, sem problemas. Basta rolar até a chegada, pegando o máximo de bananas que conseguir. Parece simples, mas é extremamente desafiador, e por isso mesmo, divertidíssimo. E ainda há um modo Multiplayer, que aceita até quatro macacos na pista, em vários modos de jogo que lembram até **Mario Kart**.



Publisher: **Sega** Desenvolvimento: **Amusement Vision** Gênero: **puzzle**
Número de jogadores: **1 a 4 simultâneos** Lançamento: **novembro de 2001**

Fique esperto!
Tem ação de sobra nas próximas páginas: Luigi arrasa em **Luigi's Mansion** pra você!





O Mario não faz falta nenhuma no primeiro grande jogo do GameCube

Por **Pablo Miyazawa**

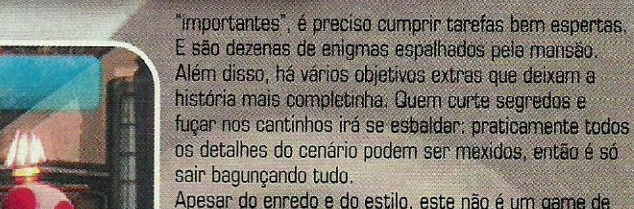
Você está olhando para duas páginas realmente históricas. Eu explico. Pra começar, este é primeiríssimo Review de um jogo para GameCube publicado na **Nintendo World**. Segundo, a Nintendo nunca antes havia estreado um novo console sem lançar um game com o Mario no papel principal. Obviamente, estamos falando de **Luigi's Mansion**. E está tudo no nome do game – neste aqui, o Mario não tem vez. Seu irmão, Luigi, é que é o herói.

Após anos como coadjuvante de luxo do Reino dos Cogumelos, enfim Luigi ganhou seu espaço. E ele fez bonito: é carismático, engraçado e praticamente nasceu para o papel principal. Uns minutinhos de jogo e você verá como o Mario não faz falta nenhuma. Seu nome até é lembrado em alguns momentos (nos gritos apavorados de "Maaaaario?" proferidos por Luigi), mas dar as caras mesmo, só no final do jogo. E antes que você pergunte, não, não dá pra jogar com o Mario. Nem com código secreto, falou?

Cadê os Ghostbusters?

Sabe aqueles games que ficam melhores a cada jogada? É o caso de **Luigi's Mansion**. A estrutura de jogo é simples, e resume-se à captura de fantasmas numa mansão. Um quebra-cabeça aqui, um segredinho acolá, mas é só isso. A aventura é bem curta (são apenas quatro mundos), mas termina no momento certo, um pouco antes da tarefa tornar-se cansativa.

A historinha é simpática. Numa noite nublada, Luigi vai visitar o seu novo lar pela primeira vez. O sortudo encanador ganhou uma mansão como prêmio num concurso, e decide se mudar de mala e cuia para lá. Como a coragem não é o seu forte, ele pede a companhia do irmão. Só que o brother não aparece na hora marcada. Como Mario não é de chegar atrasado aos compromissos, Luigi conclui: ele foi seqüestrado! E pior, sua mansão está dominada por fantasmas, espíritos e outras criaturas do além! Luigi recebe a ajuda de um pesquisador maluco, que fornece uma parafernália para ele sobreviver a uma noite na casa: um intercomunicador e um aspirador de pó para capturar as almas penadas. Só que não é só sair caçando monstros a torto e a direito. Para pegar os fantasmas "importantes", é preciso cumprir tarefas bem espertas. E são dezenas de enigmas espalhados pela mansão. Além disso, há vários objetivos extras que deixam a história mais completinha. Quem curte segredos e fuçar nos cantinhos irá se esbaldar: praticamente todos os detalhes do cenário podem ser mexidos, então é só sair bagunçando tudo.



Apesar do enredo e do estilo, este não é um game de terror. "Terrir" seria a melhor palavra para definir o gênero de **Luigi's Mansion**. Os sustos são muitos, mas passam longe do esquema sinistro de **Resident Evil**. Aqui, eles servem mais para divertir. Se ligue nas caras de pavor de Luigi – hilariantes!

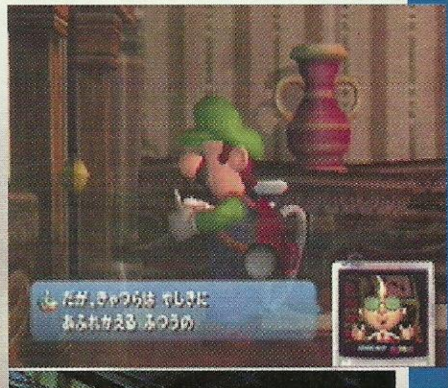
Saiba mais: Leia sobre os games mais clássicos da família Mario na **Nintendo World 30**.

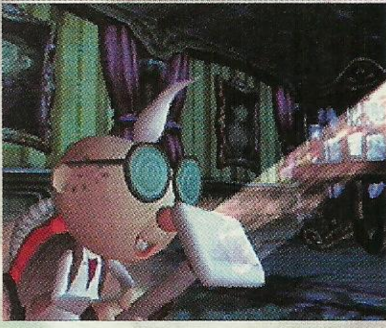
Pescando **fantasmas**

Controlar Luigi não é mole. O jogo usa duas alavancas ao mesmo tempo (uma para mover o personagem e outra para a visão) e quase todos os botões do Controller. A jogabilidade é intuitiva, o que facilita bastante: na maioria das telas só há um caminho a seguir, então você dificilmente ficará preso em algum canto sem saber o que fazer.

Habilidade com o controle é obrigatória na hora de capturar fantasmas. Aponte sua lanterna para o bicho. Se ele piscar e um número aparecer, está no papo: acione o aspirador com o botão R, mova o Luigi com a alavanca direcional e "fisgue" o malvado como um peixe, usando a alavanca amarela. Se o fantasma correr para um lado, segure a alavanca para o lado oposto até a energia do bichinho chegar no zero. É complicado, mas com jeito se aprende.

Dinheiro é outro elemento importante. Durante a busca por Mario, Luigi vai encontrando moedas, notas, jóias e diamantes. Como dinheiro não é tudo (mas é 100 por cento), vá juntando a bufunfa no cofrinho. Ao final de cada fase, seus ganhos são totalizados. Como na vida real, quanto mais grana guardada, melhor!









E tem muito mais por aí

Pelo menos no quesito visual, os muitos degraus acima que o GameCube representa são observados já na tela de abertura de **LM**. A profundidade e nível de detalhes dos cenários impressiona até a quem não botava fé no console. Deu pra ver que a Nintendo não se preocupou em fazer um game realista, mas sim um verdadeiro desenho animado com toques de realidade. A qualidade sonora matadora merece ser lembrada também. A sensacional música-tema é assobiada e cantarolada por Luigi, e os ruídos tétricos dão aquele clima de filme de terror à história toda. Ponha o som no talo que vale a pena.

Não tem o Super Mario, mas tudo bem. **Luigi's Mansion** é sensacional, e é um dos melhores cartões de visita que o GameCube poderia ter. Além de trazer todo o "feeling" das melhores aventuras do Mario, ele já mostra de uma vez só tudo o que a máquina pode oferecer. E fica melhor quando lembramos que este é apenas o primeiro jogo do Cube. Quem sabe o que podemos esperar dos próximos? Ⓝ







AVALIAÇÃO

Gráficos **9,0** / Som **9,5** / Jogabilidade **8,8** / Diversão **9,0** / Replay **8,0**

Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**

Salva? **sim (Cartucho de Memória)**

Desenvolvimento: **Nintendo** / Publisher: **Nintendo**

RECOMENDADO PARA TODAS AS IDADES – LIVRE

NOTA FINAL 8,8

Quero sombra e água fresca!

Prepare seu filtro solar fator 500 que tem sol de montão, muita água e bastante Wave Race pra você!





Cavalgando pelas ondas de Wave Race: Blue Storm

Por **Renato Viliegas**

Muito mais do que uma simples versão

Desde que foi exibido ao público pela primeira vez (durante a Space World 2000), **Wave Race: Blue Storm** vem gerando muita expectativa. Naquele momento, apenas um rápido vídeo do game foi mostrado, mas já foi o suficiente: era uma prova de que um dos games mais bacanas do Nintendo 64 estaria presente no GameCube. No ano seguinte, uma versão jogável do novo **Wave Race** estava presente na E3, onde foi possível conferir como o esse velho conhecido do N64 se comportaria no novo console da Nintendo. O resultado não poderia ser melhor: gráficos absolutamente fantásticos, com belíssimos cenários e um impressionante cuidado com os mínimos detalhes. Os jet skis deslizavam pela água (e que água!) numa enorme velocidade, mesmo com oito personagens ao mesmo tempo na tela. Até em disputas Multiplayer, com a tela dividida em quatro, a velocidade e a beleza permaneciam inalteradas.

Pois **Wave Race** foi lançado ao mesmo tempo que o GameCube, e todas as expectativas foram atendidas. O jogo é fantástico, realmente de arrepiar. Se a versão para o Nintendo 64 fez fama pela velocidade, controle preciso e belos cenários, o GameCube eleva tudo isso ao cubo (desculpem o trocadilho infame). Muito mais do que uma simples adaptação, o jogo está inteiramente remodelado, e mesmo as pistas que foram trazidas do N64 estão com novidades.

O mar não está pra peixe

O que mais chama a atenção em **Wave Race: Blue Storm** é certamente o visual, principalmente as texturas de água. É impossível não se impressionar com os reflexos, os movimentos das ondas e marolas, e principalmente em como tudo isso afeta sua performance na corrida. Como em uma corrida real, o volume e a altura das ondas pode interferir na trajetória de seu jet ski, levando-o para o lado ou dificultando alguma manobra. Você pode até forçar sua máquina contra a água, criando ondas que irão atrapalhar quem estiver perseguindo você.

Outro ponto bastante interessante, e que influi muito durante as disputas, é o clima. Esteja sempre atento às condições do tempo antes da corrida, pois uma simples chuva pode mudar completamente sua estratégia de corrida. Com chuvas mais fortes, as ondas ficam igualmente mais animais, literalmente jogando seu jet ski pelas águas. Para piorar, pode ser que a pista esteja semicoberta pela neblina, obrigando o piloto a tomar decisões rápidas ao ver um obstáculo surgindo em meio à nevoa. Em algumas corridas, o vento forte pode derrubar objetos de barcos ou plataformas do cenário, o que altera completamente o trajeto de parte da pista. Agora, tente imaginar uma corrida por um cenário polar, cheio de icebergs, uma chuva torrencial, uma neblina forte que cobre metade da pista e blocos enormes de gelo se desprendendo das paredes laterais e caindo a centímetros de sua máquina... pois esse caos é apenas uma das situações que você pode enfrentar no game, tudo com um visual extremamente realista, com direito até a pingos de água na câmera.

Disputas para todos os gostos

Wave Race: Blue Storm tem uma boa variedade de modos de jogo, do simples e tradicional Free Run (no qual você pode andar livremente por qualquer uma das pistas do jogo) a campeonatos disputadíssimos, passando por uma divertida disputa de manobras, onde é preciso fazer o máximo possível de micagens sobre sua máquina.

Os campeonatos são o ponto forte do jogo. Inicialmente, há apenas uma corrida de demonstração disponível, mas basta vencê-la para abrir o primeiro campeonato, com cinco dias de disputa. Em cada corrida, você deve conseguir um certo número de pontos, ou não se classifica para a etapa seguinte. É preciso terminar entre os três

Saiba mais: veja como destravar novos circuitos na seção **Top Secret** desta edição e aumente o nível do desafio.



primeiros para habilitar o campeonato seguinte (agora com seis dias) e repetir a façanha para poder abrir o último campeonato, com sete dias de corrida. Claro que os campeonatos vão ficando cada vez mais desafiadores. Como se não bastasse o fato dos outros pilotos estarem mais experientes, o trajeto também muda, o que joga pela janela sua estratégia vencedora da competição anterior.

Divertido também é o modo de Tricks (truques), onde você deve guiar seu jet ski por dentro de anéis espalhados pela pista, sempre fazendo o máximo possível de manobras malucas para conseguir pontos. A lista de manobras é gigante. Seu piloto planta bananeira, faz loopings e até pode dirigir o jet ski sentado de costas. Completando o pacote, há ainda o excelente modo Multiplayer, onde até quatro pilotos podem disputar a mesma corrida. Adrenalina pouca é bobagem!

Escolha bem o seu piloto

Uma coisa é certa nesse jogo: ninguém pode dizer que é craque em Wave Race antes de dominar todos os oito pilotos disponíveis. Cada um tem habilidades diferentes, e acredite, elas influenciam imensamente o seu comportamento nas águas. Como essas habilidades variam muito de piloto para piloto, escolher um certo personagem significa uma estratégia de corrida completamente diferente. Enquanto pilotos mais rápidos e de melhor aceleração pode arrancar mais nas retas, os de melhor controle podem ziguezaguear facilmente pelas bandeiras e curvas. Enquanto isso, os mais fortes podem simplesmente sair colidindo com os outros participantes para abrir caminho. Quem quiser mostrar que é bom mesmo precisa aprender a jogar com todos os pilotos. Tá pensando o quê? N

AVALIAÇÃO

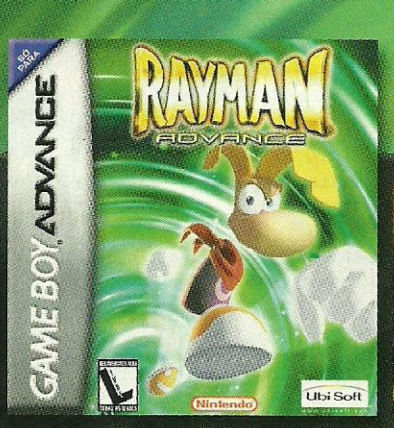
Gráficos **9,5** / Som **8,0** / Jogabilidade **9,0** / Diversão **8,5** / Replay **8,0**
Número de jogadores: **1 a 4 simultâneos** / Tipo de jogo: **corrida**
Salva? **sim (Cartucho de Memória)**
Desenvolvimento: **NTS** / Publisher: **Nintendo**
RECOMENDADO PARA TODAS AS IDADES

NOTA FINAL 8,6

It's me, Link!
Agora a coisa vai pegar fogo nas próximas páginas
Zelda: Oracle of Seasons
para GBC, só para você!



Rayman.
Um he ói compl to.



Agora no
Game Boy® Advance

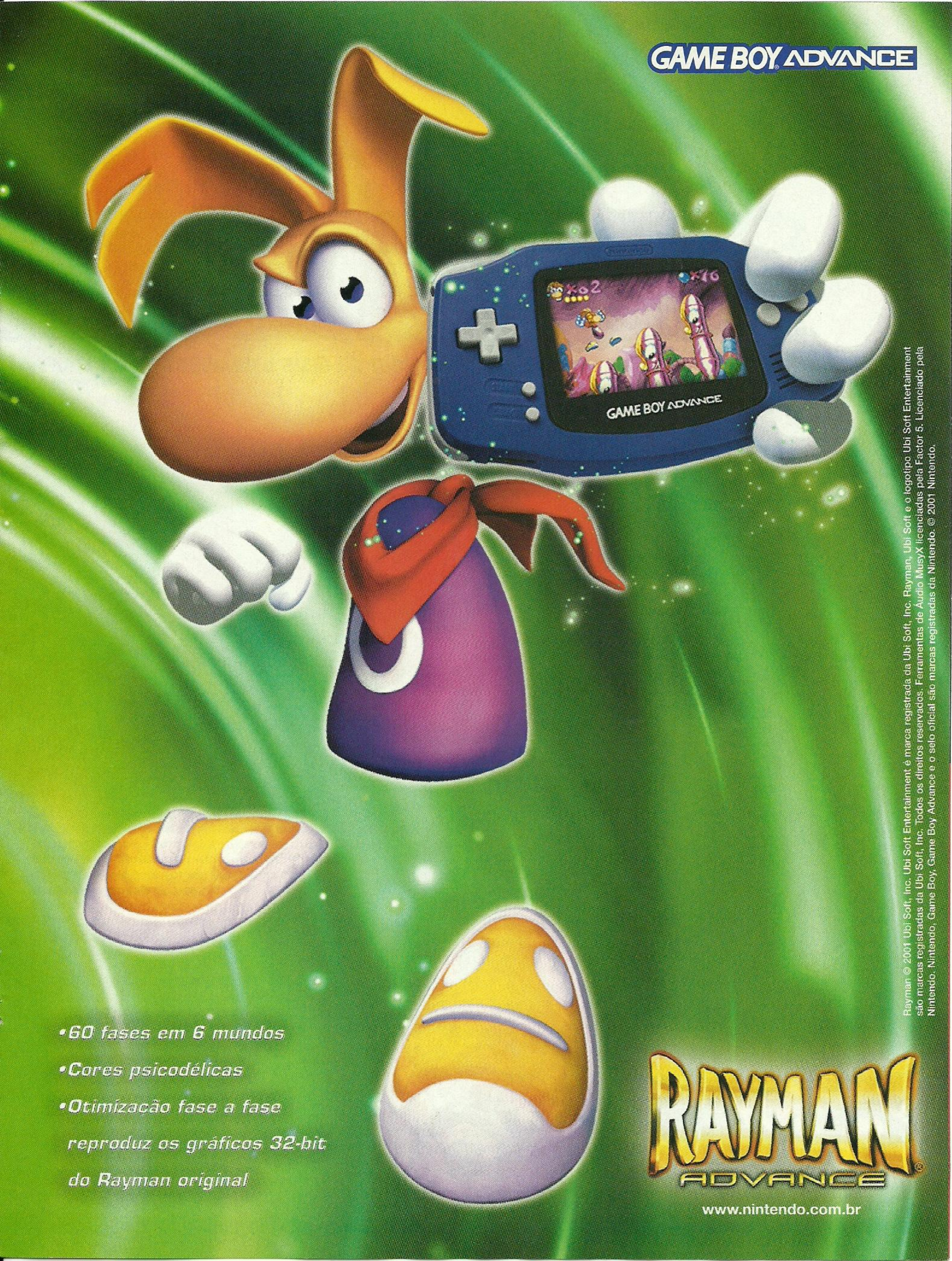








Para saber onde encontrar, ligue para o BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234.
Cartucho e console vendidos separadamente.


GAME BOY ADVANCE
GAME BOY ADVANCE
•60 fases em 6 mundos
•Cores psicodélicas
•Otimização fase a fase reproduz os gráficos 32-bit do Rayman original
RAYMAN ADVANCE
www.nintendo.com.br
Rayman © 2001 Ubi Soft, Inc. Ubi Soft Entertainment é marca registrada da Ubi Soft, Inc. Rayman, Ubi Soft e o logotipo Ubi Soft Entertainment são marcas registradas da Ubi Soft, Inc. Todos os direitos reservados. Ferramentas de Áudio MusyX licenciadas pela Factor 5. Licenciado pela Nintendo. Nintendo, Game Boy, Game Boy Advance e o selo oficial são marcas registradas da Nintendo. © 2001 Nintendo.

"Você pede, **nós fazemos!**"



Este é o lema da Nintendo World**, e nós não deixamos de cumpri-lo nunca. Quer a prova? Recebemos centenas de cartas e e-mails pedindo o detonado dos novos jogos** Zelda (Oracle of Seasons **e** Oracle of Ages) **para Game Boy Color. Pois bem, o Hyliano Link tem mais que direito de tirar umas boas férias, mas vida de herói é isso mesmo. Se um gato está preso no telhado ou se o seu banheiro entupiu depois daquela feijoada do sábado, o socorro não pode esperar. Nesta edição, você vai aprender a se safar de todos os perigos e resolver os enigmas de** The Legend of Zelda: Oracle of Seasons**. Seu objetivo é salvar Din, a dançarina que controla as estações do ano. Ela vivia na floresta de Holodrum até ser raptada por Onox, o General da Escuridão, e com isso o clima deste mundo ficou descontrolado, causando um verdadeiro caos. Sua viagem começa agora!**

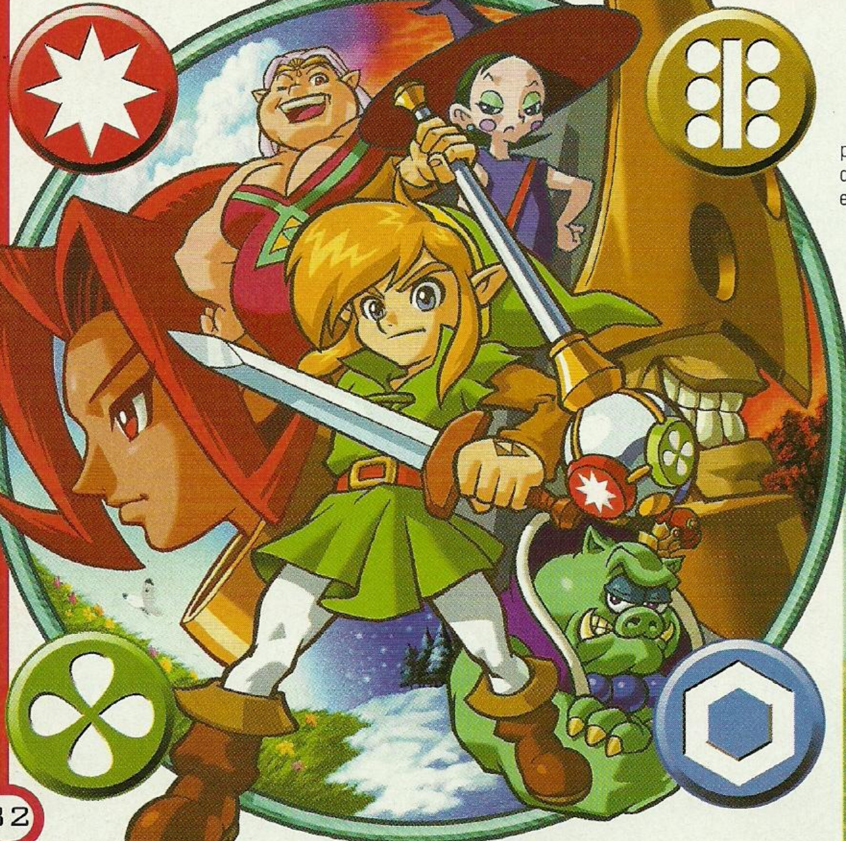




Só pra você, o detonado completo de mais uma aventura de Link

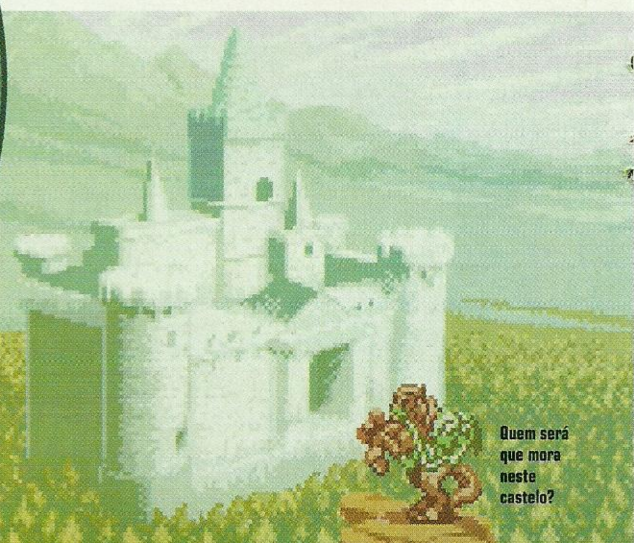
Por **Alex Figueiredo**

The Legend of Zelda Oracle of Seasons



O dia em que a casa **de Link caiu**

Fale com Din, que está dançando sobre o tronco de árvore, e em seguida com todos os outros personagens. Volte a falar com ela e assista a uma pequena seqüência animada na qual Link cai na folia, vacila e não se dá conta da chegada do inimigo. Onox surge e leva embora a protetora do oráculo das estações. Quando o herói tenta evitar a ação do poderoso feiticeiro, é jogado longe pela força de um furacão e a dançarina é aprisionada num cristal. Você acordará caído no mato e será abordado por um morador de Holodrum. Depois de falar com ele, siga para a área N-05 do mapa para encontrar a Hero's Cave.



Quem será que mora neste castelo?

Está tudo no mapa!

Durante toda a saga, o caminho será indicado por coordenadas, representadas por letras e números. Essas informações devem ser usadas no mapa principal do mundo, que está nesta página. Já os números na frente de cada passo indicam o número da sala correspondente. Fique esperto, mano!

Em busca da Wooden Sword

Depois de entrar na caverna, siga as instruções:

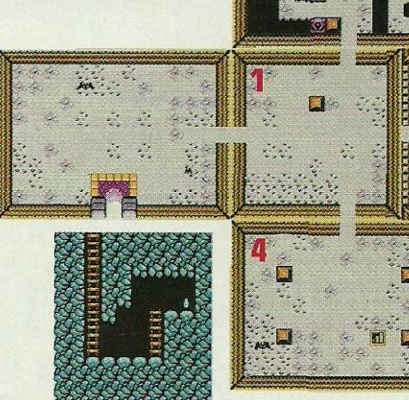
1. Mova o bloco para abrir as portas.
2. Empurre os blocos para poder passar.
3. Pise no botão para fazer aparecer o baú e pegue a chave.
4. Evite os inimigos e passe para a sala 5.
5. Pise sobre o botão e siga para a sala 6.
6. Abra o baú e pegue a Wooden Sword.
4. Volte à sala 4, acerte todos os inimigos e empurre as pedras da esquerda e de cima. Na passagem secreta, pegue uma Gasha Seed.



A árvore seca indica a entrada da caverna Gnarled Root

Fora da caverna, corte a planta que está na área superior à entrada e pule dentro do buraco. Abra o baú e pegue 30 Rupees.

No caminho para Horon Village, passe na área N-04 para recarregar sua energia dentro da Fairy Fountain.



Área subterrânea



Vasu mora em Horon Village

Horon Village

Em Horon Village (nas coordenadas M-07), converse com todos e aproveite para pegar o seu primeiro anel (Ring) com o vendedor Vasu (O-09). Siga para N-10 e use a espada para arrebentar o portão. Atrás desse portão está uma grande árvore adormecida. Bata com a espada em seu nariz e ela acordará. Esta é a Maku Tree, uma árvore lendária que sabe tudo o que acontece neste mundo. Ela irá lhe explicar tintim por tintim a importância de Din, a protetora do oráculo das estações. Pegue a chave Gnarled Key oferecida por Maku, siga para North Horon e visite a área localizada em J-07. Use a chave na fechadura para abrir a entrada do Gnarled Root Dungeon.

Gnarled Root **Dungeon**

1. Mova o bloco para abrir as passagens.
2. Fale com o velho. Ele lhe pedirá para reacender as tochas da caverna.
3. Mate todos os inimigos e pegue a chave.
4. Acabe com todos os inimigos e pegue o mapa no baú.
5. Detone os inimigos e entre no carrinho.
6. Acerte os inimigos e mova o bloco.
7. Mova os blocos e pegue uma Gasha Seed.
8. Acione a alavanca e pegue o Compass. Este item mostra no mapa a localização dos tesouros.
9. Use o carrinho para chegar à próxima sala. Pegue dez bombas na caixa de tesouro e a chave Small Key no outro baú.
10. Com uma bomba, arrebente a rachadura na parede. Evite as armadilhas e saia pela porta.
11. Sub-Chefe: destrua os inimigos com golpes de espada.
12. Mova o bloco indicado na foto e pegue a Seed Satchel na passagem.
13. Entre no teleporte da sala 12. Na saída do outro lado, use as sementes de fogo e acenda as tochas para abrir a passagem. Mate seus inimigos e pegue a Boss Key.
14. Retorne até a sala 3, acenda as tochas para a porta se abrir. Atravesse a sala 14 e abra o portão no final do corredor.
15. Chefe: acerte apenas o seu chifre várias vezes.
Vença para ganhar um Heart Container, que aumenta um coração em sua energia total.
16. Na sala ao lado, pegue o Fertile Soil. Esta é a sua primeira essência.Depois de sair da caverna, siga para Horon Village e vá para as coordenadas N-09. Queime a árvore usando as sementes de fogo e pegue um Heart Piece. Juntando quatro desses, você aumenta um coração em sua energia.
Vá para a área O-10, e fale com o profeta Sokra. Depois, queime as árvores logo abaixo e siga para Winter Forest.

Área subterrânea

Queime as árvores para abrir caminho

Winter **Forest**

Siga para a região M-12 para encontrar uma menina chamada Rosa. Siga-a, de modo que ela não o veja. Você descobrirá um Warp secreto que leva à região de Subrosia World.

Eu odeio pica-paus!

Subrosia World e o Temple of Seasons

No mapa de Sobrosian, sua posição inicial será A-06. Siga para a área C-05, desça pela escada e entre no Hall of Dance. Fale com o personagem vermelho e repita os passos de dança que ele ensinar. O prêmio por completar a dança será a arma Boomerang.
Depois, siga para a posição D-10, onde está o Temple of Seasons. Entre e pegue o Rod of Seasons. Vá para a área C-11, acione o botão com o Boomerang e suba pelas escadas para falar com o Spirit of the Winter. Ele vai lhe entregar a magia Wintry Chill.
Volte para Holodrum e fale com Sokra, suba no tronco de árvore e use o Rod of Seasons. Aproveite o lago congelado e siga para região H-15. Suba no tronco, use novamente o Rod e suba pela escada do lado direito para alcançar a chaminé da casa. A garota que mora ali lhe entregará a Pá (Shovel). Esse item serve para cavar buracos e montes de neve.
Agora, você já pode ir para a área J-15 e colher as Mystery Seeds. Em seguida, rume para a região I-14, onde está a entrada para Snake's Remains.

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11
A B C D E F G H

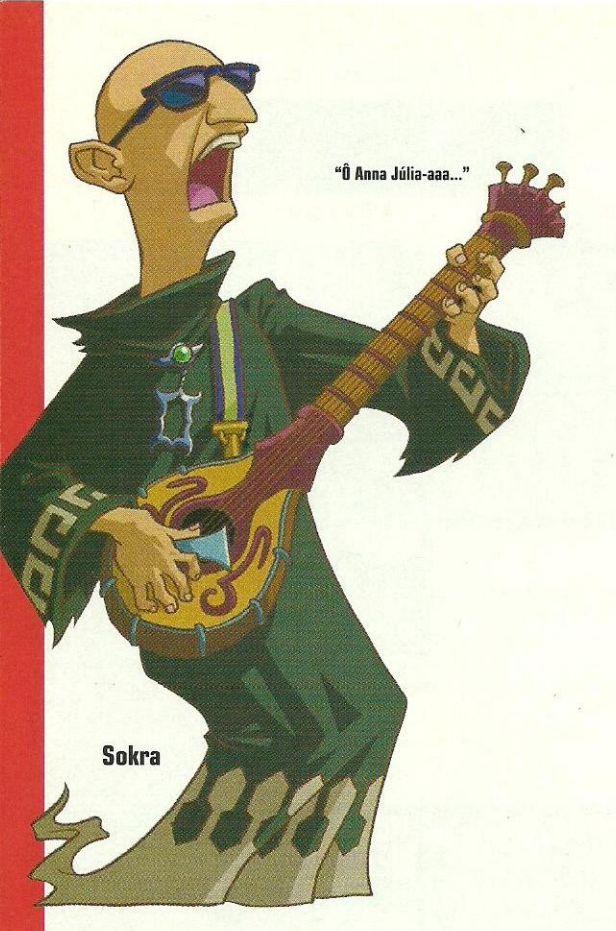


Snake's **Remain**

1. Siga para a sala 2.
2. Acabe com todos os inimigos, pegue os Ruppes no báu e siga para a sala 3.
3. Dê cabo dos inimigos e pegue a chave. Depois, siga para a sala 1 e acenda as tochas.
5. Na sala 5, alinhe os blocos e pegue o Compass.
6. Mate os inimigos para abrir a porta.
7. Use a chave para abrir o portão e jogue os inimigos no buraco.
8. Acerte os inimigos do outro lado da sala e pegue o Power Bracelet. Este item possibilita levantar objetos pesados. Levante os vasos que bloqueiam a passagem da sala 7 e pegue o Dungeon Map.
9. Acerte todos os inimigos e mova o último bloco para abrir a porta.
10. Evite as lâminas e pegue a chave no baú.
11. Empurre as barreiras usando o Power Bracelet e acesse a escada. Fora da caverna, pegue a Gasha Seed e desça pela outra escada.
12. Mate os inimigos e, antes de ir à próxima sala, compre algumas bombas com o homem-planta.
13. Você deve explodir os blocos rachados para alcançar o baú com a chave. Faça isso com rapidez. Com a chave na mão, siga para a sala 14.
14. Destrua os blocos e acesse a escada. Atravesse a sala escura e suba pela escadaria no final do corredor.
15. Empurre as barreiras e pegue os Rupees no baú. Depois, siga até o final da sala.
17. Use a chave no portão para encontrar o sub-chefe. Para vencer a briga, é só colocar bombas entre os olhos dele. Siga para a sala 21, pegue a Dungeon Key que está na sala 20 e volte para a sala 18.
18. Extoure a parede rachada e entre.
22. Acerte os inimigos, jogando bombas dentro do cercado. Entre na passagem que se abrir.
23. Nesta sala, use a roleta para pegar a saída Sul. Para isso, ela deverá estar azul.
24. Atravesse as plataformas e siga para a sala seguinte.
25. Chefe: quando ele abrir a boca, atire uma bomba em sua garganta. Em seguida, agarre-o usando o bracelete e jogue-o sobre os espinhos no centro da sala. Após a briga, vá para a sala 26 e pegue a essência Gift of Time.

Um parceiro bem fiel

É hora de fazer amizades! Você deve conquistar a confiança do canguru Ricky para seguir na aventura.
Será preciso ter a Ricky's Gloves, que é o prêmio por vencer a luta no Blaino's Gym (H-09). A luta consiste em fazer o adversário pisar fora da área demarcada. As luvas devem ser entregues para Ricky nas coordenadas F-05, e você receberá a Ricky's Flute. Use-a quando precisar da ajuda do seu parceiro.
Até o final da saga, você ainda vai se encontrar com outros dois amigos animais: Dimitri e Moosh. Dimitri possui a habilidade de nadar e subir cachoeiras. Moosh é um urso e pode voar.
Passe pela região H-03 e recolha algumas Pegasus Seed. Siga para a área G-03, entre na casa e fale com o velho. Use a espada para mover a alavanca e pegue a chave Floodgate Key. Fora da casa, desça na passagem subterrânea. Use as Pegasus Seeds para ganhar velocidade e atravessar a ponte, depois siga para a outra saída da caverna. Na marca I-02, use a chave para liberar a água. Siga para as coordenadas H-01 e use o Rod of Season sobre o tronco. Chame Rick e desça o rio até a área L-01, para entrar no Warp.



Sokra

Área subterrânea

Subrosia **Village**

Do outro lado do Warp, vá para a direção sul até chegar à praia. Use a Shovel para escavar o lugar e encontrar a Star-Shaped Ore. Com este item, siga para o Market (E-06) e barganhe-o pelo item Ribbon. Aproveite para comprar mais bombas e o Heart Piece, somando mais um pedaço de coração. Na área H-08, entregue o Ribbon para a Rosa. Dirija-se à marca D-06 e abra a fechadura.
Vá para o templo e, na torre da esquerda, pegue a magia Summer Day para usar com o Rod of Seasons. Use o Warp para voltar a Holodrum.

Poison Moth Lair

1. Vá direto para a sala com os vasos.
2. Use o escudo para capotar os inimigos e acabe com eles.
6. Na sala 6, derrote os inimigos e empurre um vaso sobre o botão.
8. Vá para a sala 8 e pegue a chave dentro do baú.
7. Volte para a sala 7 e suba pelas escadas.
9. Use bombas para detonar os inimigos e empurre o bloco para abrir caminho.
10. Vença os inimigos e use uma bomba na parede que está cercada pelos pisos desenhados.
11. Pegue o Dungeon Map e retorne para a sala 9.
9. Empurre os blocos do lado esquerdo.
12. Alinhe as pedras azuis e vermelhas da parte inferior, de maneira que fiquem iguais à fileira superior.
16. Chegando na sala 16, acabe com os inimigos e pegue a Roc's Feather.
17. Na sala 17, desça pela escada e apanhe o baú. Volte, salte na plataforma, caia no buraco e desça por outra escada.
19. Use o poder da pena e salte sobre a cama elástica para pegar o Compass.
21. Posicione a cama elástica na outra marca e faça o caminho, empurrando as barreiras. Só depois, desça pela escada.
23. Arrume a cama elástica na marca e pegue a chave no baú do andar de cima.
25. Na sala 25, suba pela escada para pegar a Gasha Seed. Volte e use a chave na porta.
26. Sub-Chefe: agarre os inimigos e tire-os da água, acerte-os com a espada até destruí-los. Vá pela escada e caia no buraco no final da trilha. Empurre as pedras, salte para alcançar o baú e a chave da sala 28.
28. Chefe: para vencer Muthula, salte para uma das plataformas centrais e use o ataque com a espada. Se for derrubado, salte sobre a cama elástica para voltar ao chefe. Com a vitória, você recebe mais um coração de energia e tem o caminho livre para pegar a Bright Sun, sua terceira essência.



Mergulhando com a Zora's Flippers

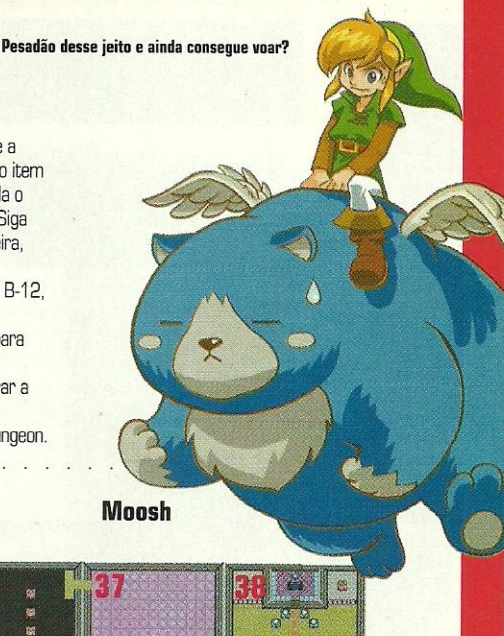
Siga para a área F-07 e acione o a alavanca para formar a ponte. Chame seu parceiro Rick, suba nas plataformas e siga para as coordenadas F-14.
Na árvore, pegue as Gale Seeds e volte ao vilarejo. Fale com os garotos e depois com Dimitre, para que ele possa ajudar você.
Vá para a posição D-15 e escale a primeira cachoeira. Alinhe as pedras como na foto e depois carregue o poder de sua espada, de maneira a atingir todas elas com o golpe. Salte para a escada que apareceu e, no baú, encontre a Master's Plaque. Siga para a caverna da direita, fale com o homem e troque o item encontrado pela Zora's Flippers. Este item permite que Link faça mergulhos e nade por baixo d'água. Vá para a posição E-14 e aperte o botão B para mergulhar nas águas profundas.


Segura, peão!
Dimitri

Urso quer banana?

Na posição C-15, mude a estação para inverno. Siga para A-15 e salte no Warp que leva para Subrosia. Você irá trocar a Roc's Feather pelo Fool's Ore.
Vá para a sala F-03 e siga os Subrosianos sem ser notado. Cave no local marcado, onde eles enterraram a pena. Vá para F-05 e desça pela escada para pegar o caminho até Spring Temple. No topo da torre, você ganha o Spring Dew.
Retorne para a área C-15 e mude a estação para primavera. Na área C-16, fale com Moosh. Corte as plantas e encontre o cuco na área B-16. Use o bracelete para agarrá-lo e o botão A para fazê-lo voar. Entre na caverna superior e, no topo da colina, corte um cacho de Spring Banana. Desça a montanha e entre na caverna inferior para pegar um anel.
Entregue as bananas para Moosh. Assim, ele vai ajudá-lo na missão. Use o botão A para levantar vôo, siga para a área B-11 e recupere a Dragon Key. Destrua as pedras de gelo e extoure a entrada da caverna, na posição C-10.
Faça o caminho até a saída no topo da montanha e caia sobre a plataforma à meia altura para encontrar uma nova entrada e o item Ring Box. Retorne para a posição C-12, salte sobre a flor e ela o lançará ao andar de cima (é necessário estar na primavera). Siga para B-14, suba no tronco e desça do lado onde não há barreira, para saltar e recolher outra parte do coração.
Volte à posição B-14 e mude a estação para inverno. Vá para B-12, salte sobre o bloco de gelo e entre na caverna. No topo da montanha, agarre o pássaro e voe para a montanha ao lado para usar a chave na fechadura.
Desça para B-14, descongele o lago e mergulhe para encontrar a Pyramid Jewel. Volte para o tronco e mude a estação para primavera. Escale a planta para entrar no Dancing Dragon Dungeon.

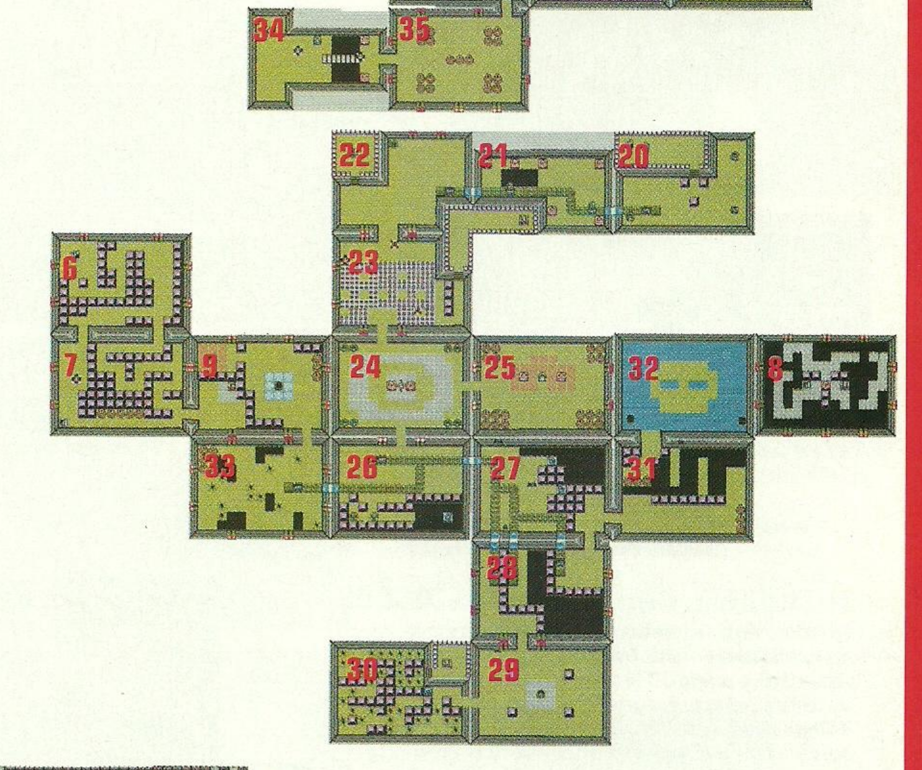
Pesadão desse jeito e ainda consegue voar?



Moosh

Dancing Dragon Dungeon

2. Acerte os inimigos e pegue as bombas.
3. Mova a alavanca de maneira que os trilhos levem para a sala 4.
4. Empurre a pedra até o botão.
5. Mova os blocos e desça pela escada.
6. Siga direto para a sala 7.
7. Desvie dos inimigos e desça pelas escadas.
8. Acenda as tochas e vá pegar a chave. Siga para a sala 9.
9. Pegue o Dungeon Map e siga para a sala 11.
11. Pegue a chave Small Key.
1. Abra a fechadura.
12. Pule os espinhos e extoure a parede.
13. Acerte os inimigos e empurre o bloco para pegar o Compass.
14. Na sala 14, salte na água e mergulhe quando o rolo passar. Vá direto para a sala 17.
17. Acabe com os inimigos, mergulhe e pegue a chave. Siga até a sala 18.
18. Detone os inimigos e use as Pegasus Seeds para correr e saltar os buracos.
22. Nesta sala, encontre mais uma chave.
24. Sub-chefe: acenda as tochas e depois acerte o mago que possui sombra. Em seguida, vá para a sala 30.
30. Empurre a estátua para cima do botão e use as Pegasus Seeds para correr e alcançar o Slingshot.
Agora, siga para a sala 21.
21. Utilize o Slingshot para acender as tochas e acesse a sala 23 para pegar a chave.
27. Com a Slingshot, atire para mover as alavancas e chegar até a sala 31.
31. Use as sementes de velocidade e salte os buracos.
32. Acabe com os inimigos, mergulhe e pegue a Boss Key.
26. Na sala 26, atire contra a alavanca para mudar a rota do carrinho e seguir até a sala 9.
9. Desça pela escada até a sala 34.
34. Acenda as tochas para construir a ponte.
36. Utilize a plataforma e abra a fechadura.
37. Chefe: para vencê-lo, quebre sua garra, depois acerte seu olho (sempre que estiver aberto) com tiros da Slingshot. Pela vitória, você receberá mais um coração de energia. Na sala **38**, pegue a essência Shooting Rain.



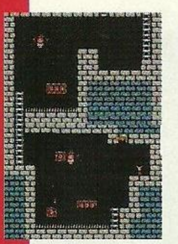


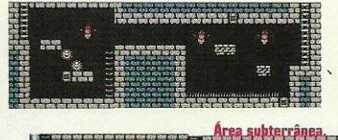
Área subterrânea



A última magia do cajado

Visite as coordenadas L-10 (Eyeglass Lake) e use o Warp para chegar em Subrosia. Siga para a área G-10 e pegue a Bomb Flower. Passe no Market e compre o Members Card, um Ring e uma Gasha Seed. Vá para o Temple of Seasons – na posição A-11 – e fale com o Furnaces Chief para explodir as pedras e liberar a passagem. No topo da torre, você receberá o Autumn Breeze e saberá que é hora de voltar para Holodrum. Siga para I-11, mude a estação para outono e arranque os cogumelos da entrada da caverna.









Unicorn's **Cave**

5. Pegue o Compass.
6. Vá para a sala 6 e pegue o segundo carrinho. Acerte a alavanca e desembarque na sala 8.
8. Pegue a chave no baú.
9. Volte e use o outro carrinho. Acerte a alavanca e mova o bloco na sala 9.
10. Já na sala 10, desça a escada e atravesse toda a área subterrânea. Suba pela escada no final do corredor.
12. Acabe com os inimigos e pegue o mapa. Siga para a sala 15.
15. Pegue as Magnetic Gloves e use-as para colocar a bola de ferro sobre o botão.
16. Volte até a sala 4 e acesse a sala 16. Pegue os cem Rupees e siga para a sala 18.
18. Acorde os inimigos um de cada vez e acabe com todos os quatro. Em seguida, abra os baús na mesma ordem em que foram mortos os inimigos. No último baú estará uma chave.
22. Na sala 21, use a luva para atravessar o vão. Suba e pegue a chave na sala 22.
23. Use a luva (nas duas polaridades) para chegar do outro lado da sala e pegue a chave no baú.
10. Siga para a sala 10 e use a luva para transpôr o buraco. Entre no carrinho e pegue o item no baú.
24. Volte e siga até a sala 24 para enfrentar o Sub-chefe. Para vencer Crounching Tiger, acerte sua cauda e use sementes de velocidade para escapar de seus ataques.
29. Antes de ir à sala 29, empurre a bola de ferro da sala 28, de modo que ela interrompa os tiros de fogo. Passe pela sala 25 e use a chave para abrir o caminho. Com a luva, atraia a bola para perto de Link e use-a como escudo contra os tiros. Desça pela escada que leva ao subterrâneo e pegue a Boss Key.
25. Volte para a sala 25 e use a chave para abrir a passagem e descer pela escada.
30. Dentro da sala 30, use a luva para ser atraído pelos pontos de metal e alcançar a última porta.
31. Chefe: O melhor a fazer contra Digdogger é usar a luva para atrair a bola de espinhos (cuidado! Você não pode tocá-la) e jogá-la contra ele. Assim que ele se dividir em pequenos monstrinhos, acerte-os da mesma maneira.
32. É só pegar a sua quinta essência da natureza, a Nurturing Warmth.

A riqueza das **quatro estações**

Se estiver fazendo tudo direitinho, você deverá ter no seu inventário a jóia Pyramid Jewel e o cartão Members Card. Siga para Holodrum, visite o Shop na posição O-07 e compre o Treasures Map. Este mapa vai lhe dar a localização de algumas jóias que devem ser encontradas.
X-Shaped Jewel: siga para as coordenadas P-05, use o Slingshot para acender a tocha e atravesse a ponte. Use uma Mystery Seed no ponto de interrogação formado pelas pedras, detone o monstro e pegue a jóia no baú.
Round Jewel: vá para a posição L-06, entre na casa da árvore e fale com o velho para ganhar a jóia.
Square Jewel: siga para a região H-03 (no inverno) e extoure a rachadura na parede. Entre e pegue a jóia.

Tarm Ruins

De posse das quatro jóias, siga para a área G-04. Deposite as pedras em seus respectivos lugares e entre. Mude a estação para primavera, escale a planta na encosta da montanha e siga para a esquerda. Desloque a estátua para que uma escada apareça e retorne para mudar a estação para inverno. Use o banco de neve que se formou, alcance a escada e suba. Empurre as duas estátuas de baixo e mude a estação para outono. Passe por cima das estátuas e, do outro lado, mude a estação para primavera. Arranque os cogumelos, passe para a outra área e estoure a parede com uma bomba. Depois de recuperar a energia, desça e vá para a esquerda. Essa é a entrada de Lost Woods.



Desenterrando tesouros

Nunca foi tão fácil

Yes! Que espada maneira! Vou cortar uns sashimis!

Lost **Woods**

Para encontrar a espada Noble Sword, guie-se pelas estações e a direção em que deve seguir:
Primeiro passo - inverno e esquerda.
Segundo passo - outono e esquerda.
Terceiro passo - primavera e esquerda.
Quarto passo - verão e esquerda.
Prontinho, a Noble Sword é sua.
Para sair da floresta:
Primeiro passo - inverno e esquerda
Segundo passo - outono e baixo
Terceiro passo - primavera e direita
Quarto passo - verão e cima
Passe pelas estátuas e vá para B-02. Mude a estação para inverno e siga para A-02, fazendo a volta pela lateral da montanha. Mova a estátua que bloqueia a passagem e caia pela abertura. Mude a estação para primavera e salte sobre a flor.
Siga para a esquerda para ir a uma apresentação que antecede a sua entrada na Ancient Ruins.

Ancient Ruins

5. Vá direto para a sala 5 e abra o baú de Rupees.
6. Na sala 6, extoure a parede e pegue mais Rupees na sala 7.
10. Siga até a sala 10 e use a luva magnética para guiar a bola de ferro até o botão.
9. Use o acesso pela sala 11 e pegue o mapa no baú. Depois, mova o bloco para abrir a porta.
2. Use a chave para abrir a tranca e suba. Faça a volta pelas salas para retornar à sala 2. Volte ao cercado aberto e use a luva para atrair a bola e colocá-la sobre o botão. Seguindo pela esquerda, volte à sala da roleta (3) e suba.
13. Mais uma vez, mova a bola para cima do botão e suba pela escada.
14. Na sala 14, pegue a chave e volte para a sala 4.
15. Abra a porta e salte pelas plataformas para pegar o Compass.
16. Pise sobre o botão e corra para a ponte. Do outro lado, desça pela escada.
17. Pegue as bombas e extoure a parede rachada.
18. Pegue os Rupees no centro da sala e saia pela porta da esquerda.
20. Dê cabo dos inimigos e ajeite a cama elástica para subir um andar.
23. Aqui, pegue o Magic Boomerang. Para sair, vença todas as estátuas.
24. Siga para a sala 11 e acesse a sala 12. Pise no botão e vá para a sala 24. Use o novo bumerangue para acionar o dispositivo. Segure o botão A pressionado para direcionar a arma.
26. Acione o dispositivo com o bumerangue.
27. Caia no buraco desta sala.
28. Use o Slingshot para acender as tochas, suba pela escada e siga para a direita.
30. Equipe a Roc's Feather e as Pegasus Seeds. Ao pegar o grande rubi, a sala começará a se fechar. Corra, saltando os obstáculos até alcançar a sala seguinte. Pegue a Boss Key no baú. Volte e suba pela escada.
32. Detone os inimigos e empurre o bloco.
33. Caia no buraco, pegue a chave e use a cama elástica para voltar.
35. Sub-chefe: fuja de seus ataques e acerte-o quando puder. Depois, siga para a direita.
36. Passe correndo pelas armadilhas.
38. Pise sobre qualquer um dos botões e suba pela escada.
40. Destrua seus inimigos e vá para a próxima sala.
41. Use o bumerangue para acertar os dispositivos e saia pela porta que se abriu.
42. Detone os inimigos e posicione a cama elástica à direita das marcas no piso. No andar de cima, acerte o dispositivo e volte para subir pela escada.
45. Chefe: Manhandla é uma planta durona, por isso comece usando o bumerangue. Acerte suas quatro cabeças carnívoras. Depois, atinja o corpo do monstro com o bumerangue e, quando ele se separar, acerte seu coração com a espada. Uma boa dica é usar a pena para saltar e esquivar-se melhor dos ataques.
46. Suba pela escada e pegue a essência Blowing Wind.



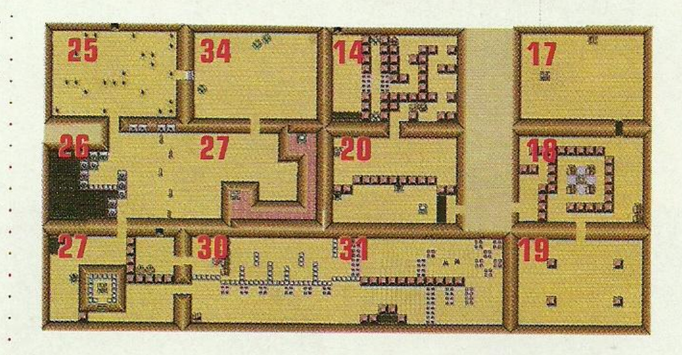


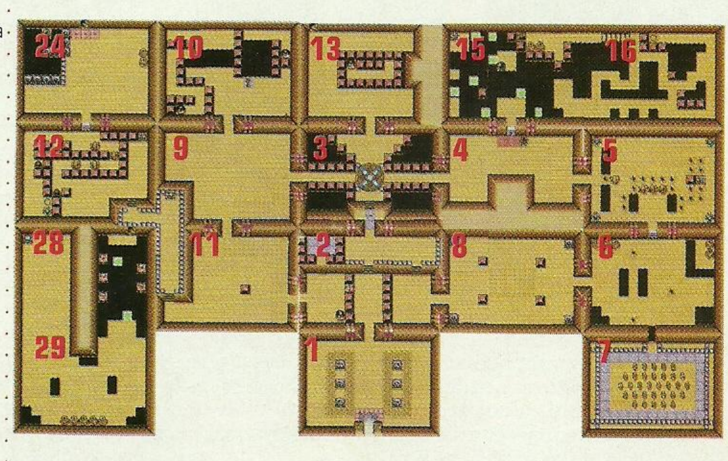




Esqueletos-piratas **num mar de areia**

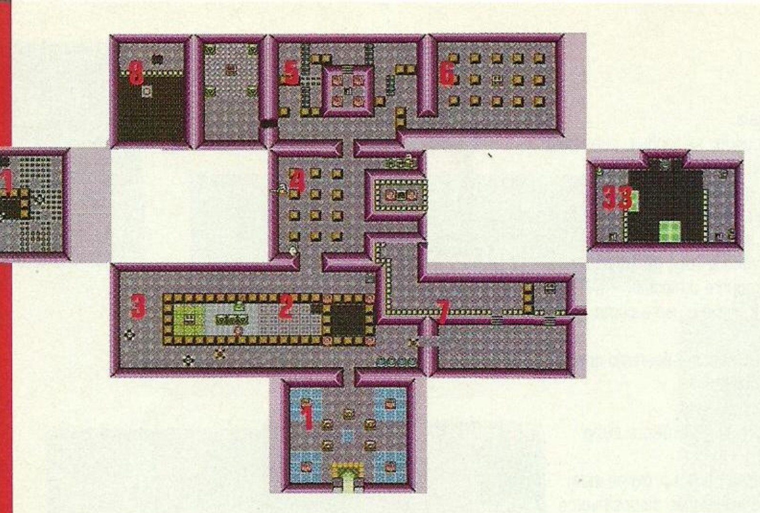
Siga para P-13 e fale com o esqueleto. Em P-08, use o Warp para viajar até Subrosia. Na posição H-03, entre na casa dos esqueletos piratas, fale com seu capitão e suba pela escada. Converse com o esqueleto da direita e ele irá lhe mostrar uma seqüência ao abrir os armários. Anote: **3 3 2 1 1 4 4 4**. Volte e entre no Warp novamente.
Siga pra Eastern Coast (na área P-13) e fale com o guarda. Depois que ele sair correndo, execute a seqüência nos interruptores do portão.
Você está em Samasa Desert.
Siga para O-15 e fale com o esqueleto dentro do navio. Vá para L-16 e pegue o crânio que está no oásis. Agarre o crânio usando o bracelete e ande próximo a todos os buracos de areia. Quando o crânio começar a bater os dentes próximo a algum deles, mergulhe para pegar o Rusty Bell. Retorne até o navio (O-15), empurre a caixa e você estará de volta à Subrosia. Siga para D-04 e entre no Subrosia Smith. Fale com o balconista e responda a pergunta com a frase "Do it". Você receberá o Pirate Bell. Vá para a casa dos piratas e mostre o item para o capitão. Ele irá levá-lo para uma viagem de navio.
Saia do barco, caminhe para a direita e pegue um anel no baú. Suba, entre na casa e pegue as bombas no baú. Extoure a parede rachada, passe para o lado de fora da casa e mude a estação para verão. Siga para a posição N-01 e entre na Explorer's Crypt.

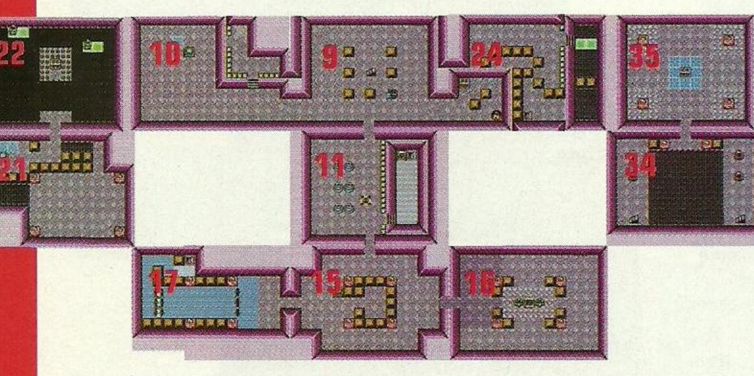


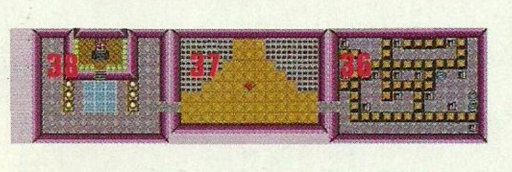


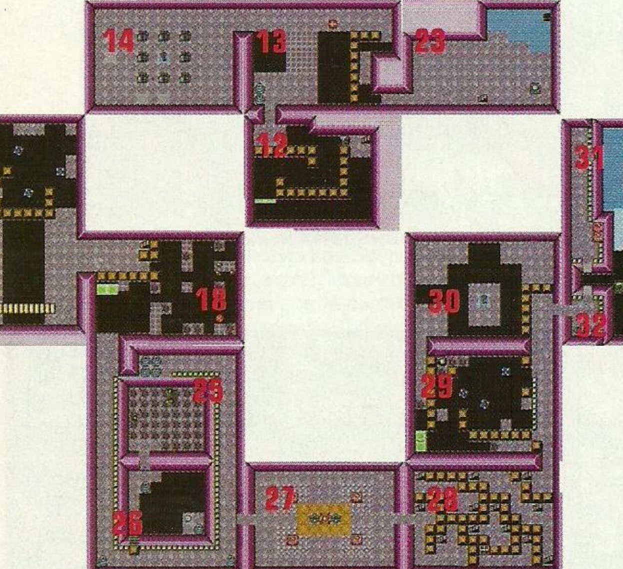


Tenho que afiar mais este facão!











1. Siga direto para a sala 6.
6. Detone todos os inimigos e pegue a chave. Volte para a sala 2.
2. Abra a porta e vá para a direita até a sala 4.
7. Acabe com todos os inimigos e pegue o Ring.
4. Acenda as tochas com o Slingshot e depois derrote o fantasma. Siga para a sala 5.
5. Exploda a parede rachada para pegar o Compass. Volte, empurre as barreiras e vá pela escada até 10.
10. Arrume o trampolim para alcançar o botão. Volte para a sala de baixo e pegue a chave.
9. Derrote as estátuas usando o bumerangue. Posicione a última delas sobre o botão.
11. Atravesse a sala 11 e desça pela escada.
12. Pule na plataforma e use a luva para chegar ao outro lado.
13. Passe rapidamente pela ponte para não ser atacado pelos blocos.
14. Aperte os botões na seqüência mostrada na foto. Volte pelo mesmo caminho até a sala 11 e entre em 15.
15. Posicione o trampolim de modo a passar ao outro piso e pegar o mapa. Retorne e vá para 16.
16. Use as sementes de velocidade para acender as quatro tochas e enfrentar o fantasma. Em seguida, vá para a sala 17.
17. Mergulhe para passar pelos rolos de espinhos e desça pela escada.
19. Com a luva magnética, atraia os inimigos para o buraco. Você deve se livrar de todos eles para fazer a ponte aparecer.
20. Acione o dispositivo e use a luva para chegar até os trampolins. Salte sobre o azul para passar pro andar de cima.
21. Na sala 21, acabe com todos os inimigos e volte para saltar sobre o trampolim vermelho.
22- Salte na plataforma móvel e apanhe a Roc's Cape no baú. Retorne para a sala 11 e desça pela escada.
13. Na sala 13, vá para o canto direito e use o salto duplo para chegar à sala 23.
23. Detone todos os inimigos e coloque a cama elástica próxima da água.
24. Mova a bola até o botão e pegue a chave. Vá para a sala 17 e desça pela escada.
18. Use a chave para abrir o bloco e siga até à sala 25.
25. Passe direto e vá para a sala 26. Voe para o outro lado da sala e pise no botão.
27. Aqui você vai lutar contra os fantasmas. Mantenha as tochas acesas e acerte-os com a espada.
28. Suba pela escada da entrada da sala, desça a próxima e suba pela escada da direita. Desça a próxima escada e, em seguida, vá pela escada da direita. Desça a escada mais próxima e pegue o baú com os Rupees. Suba, vá pela escada da direita e depois pela escada de cima. Desça por outra escada e acesse a sala 29.
29. Use a luva e a capa voadora para atravessar a sala.
30. Na sala 30 detone todos os inimigos para poder ficar com a chave. Siga então para a sala 32.
32. Use sementes de velocidade e salte para a plataforma que tem apenas uma estátua, depois para a que tem duas estátuas e finalmente para a plataforma com três estátuas.
31. Pise sobre o botão e use a cama elástica para alcançar a plataforma do piso superior.
33. Vá para a esquerda e desça pela escada.
34. Acerte os dois dispositivos deste lado. Siga para o outro lado e acerte apenas o azul.
35. Acabe com todos os inimigos e pegue a Boss Key. Agora, volte para a sala 28.
28. Pegue o caminho de volta, suba e depois desça um lance de escadas. Em seguida, suba pela escada no canto inferior da sala. Use a chave na fechadura e acesse a sala 37.
37. Chefe: você deve se arriscar bem próximo ao dragão e destruir as duas cabeças ao mesmo tempo. Uma boa dica é surrar uma delas até quase o seu fim. Daí, destrua a outra e só depois volte a bater naquela que já apanhou bastante. Na segunda forma do monstro, salte para evitar a paralisia e acerte o bicho com a espada.
38. Pegue a sétima essência, a Seed of Life.

Fala sério! Eu tenho mesmo que pega isso?



Temple Remains

Siga para as coordenadas E-05 para iniciar sua caminhada até o Temple Remains.

Evite as investidas da armadura com a corrente e salte o conjunto de buracos do lado direito. Suba, passando pela entrada do portão e continue para a direita. Suba no tronco e mude a estação para outono. Siga para a esquerda, salte os buracos e suba no próximo tronco para mudar a estação para inverno. Suba, vá para a direita e entre no Warp.

Na caverna, você encontrará um Subrosiano jogando itens dentro da lava. Jogue uma bomba no buraco e assista a uma animação. Depois, volte para o Warp.

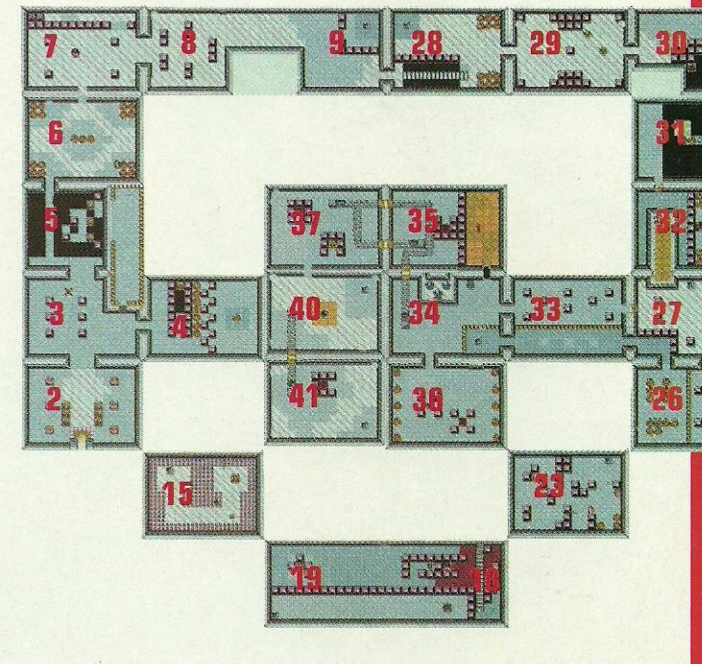
Vá para a esquerda e mude a estação para verão. Volte para a direita, use uma bomba na rachadura da parede e pegue um pedaço de coração. Saia da caverna, desça pela escada de plantas e vá para a direita. Suba por outra planta e vá para a esquerda até encontrar uma entrada. Use a luva para atravessar a sala e suba pela escada.

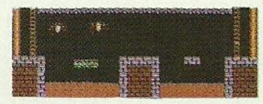
Atravesse mais duas salas e passe para o muro do castelo. Entre na capela e no Warp.

Suba e entre no vulcão para mais um desafio de fogo.

Na boca **do vulcão**

4. Acerte um tiro no olho da estátua com o Slingshot e pegue a chave.
6. Acabe com todos os inimigos.
7. Use bombas para explodir os blocos rachados. Atraia a bola de ferro para acertar o último inimigo e pegue a chave.
9. Abra a fechadura e desça pela escada até 9.
11. Passe direto pela sala 10. Na sala 11, corra para não ser pego pela mão ou pelos espinhos. Desça pela escada no canto da sala.
12. Cruze a sala, saltando nas plataformas.
13. Desvie das lâminas e pise no botão.
14. Suba pela escada do lado direito.
15. Aqui, use o escudo para capotar os inimigos. Acerte-os com a espada e pegue o Compass.
17. Passe pela roleta na sala 16 e dê a volta para chegar à sala 17. Espere a estátua se mover e siga pela escada.
19. Siga para a direita no corredor e pegue o mapa. Depois, use a luva para atrair a bola e posicioná-la sobre o botão.
20. Salte a lava e suba pela escada.
19. Encoste nas estátuas e derrote-as usando o bumerangue.
No baú, pegue o Hiper Slingshot. Salte para a ponte e desça pela escada.
21. Contorne pela sala 16 e pegue a chave no baú. Volte pela roleta e use a luva para chegar à sala 22.
22. Posicione-se na reta da estátua do meio e use o Hyper Slingshot para acertar todos os alvos de uma só vez. Suba pela escada.
23. Destrua os blocos rachados usando bombas. Empurre os blocos para chegar ao baú e pegue a chave. Volte para 22 e abra a fechadura.
24. Sub-chefe: equipe o Slingshot com as Mistery Seeds. Atire no inimigo e ele mudará seus ataques de fogo para gelo. Quando ele disparar uma lança de gelo, atire nela uma vez e agarre-a com o bracelete. Espere até o inimigo voltar a cuspir fogo e jogue o gelo sobre ele. Repita o processo até exterminá-lo.
25. Siga para a sala 25, acenda as tochas ao mesmo tempo e suba pela escada.
27. Nesta sala, os blocos de gelo devem ficar sobre os pisos de cor diferente no canto. Para isso, vamos chamar o bloco que está na parte mais alta de A, o bloco do seu lado esquerdo de B e o bloco de baixo de C. Empurre-os na seguinte seqüência:
Bloco C: direita **Bloco B**: baixo, direita, cima **Bloco A**: esquerda, baixo, direita, cima
Bloco B: direita **Bloco A**: direita
Depois, é só descer pela escada.
28. Atravesse a área subterrânea até a sala 28. Pise sobre o botão para acionar a ponte.
30. Acerte o bumerangue no dispositivo.
31. Acabe com todos os inimigos e entre pela porta.
32. Pegue a Boss Key e desça para a sala 27. Entre pela porta da esquerda.
34. Estoure a parede rachada para liberar o caminho.
35. Faça o mesmo caminho da estátua e pegue a chave.
34. Equipe o bracelete, pegue um dos cristais e vá para a próxima sala.
36. Jogue o cristal dentro do buraco. Volte para a sala dos cristais, pegue outro e vá para o carrinho.
37. Detone todos os inimigos e use a chave para abrir a fechadura. Jogue o cristal dentro do buraco e volte para o carrinho. Pegue outro cristal, desembarque na sala 37, mova a alavanca e suba no carrinho, carregando o cristal. Jogue o cristal no buraco e volte para 36. Desça pela escada.
38. Pegue a chave que está no baú à direita. Siga para a sala de cima e suba pela escada.
36. Siga pelo corredor até encontrar o báu com a chave. Vá para a sala 42.
42. Suba no carrinho e desembarque na sala 40. Vá buscar um cristal para jogá-lo no buraco da sala
42. Desça pela escada, siga para cima e use a chave na fechadura.
44. Chefe: equipe a Roc's Cape para melhor fugir das investidas do monstro. O esquema é simples: faça um cerco no inimigo e acerte-o com a espada.
45. Pegue a última essência, Changing Seasons e siga para Holodrum.







Área subterrânea

O castelo de Onox e a batalha final

Siga para Horon Village, fale com a Maku Tree (M-10) para receber a Huge Maku Seed. Agora vá para o Temple Remains e entre na Northern Peaks, nas coordenadas C-04. Após uma ceninha de animação, suba direto até a entrada do Onox Castle.
As salas 7 e 8 servem para recarregar sua energia. Você só precisa esquivar-se dos blocos voadores e pegar a fada. Elas estarão por toda a lateral das outras salas. Sempre que você entrar em uma delas, voltará para a entrada do castelo.
2. Acabe com todos os magos e siga pela abertura superior.
3. Detone os cavaleiros e siga novamente pela abertura superior.
4. Coloque bombas entre os olhos do inimigo para vencê-lo. Siga em frente.
6. Primeira forma de Onox: carregue a espada e use o ataque giratório. São necessários sete acertos para vencê-lo.
Segunda forma de Onox: quando o vilão estiver usando Din como escudo, use o Rod of Seasons para afastá-la e acerte Onox com o ataque giratório. Cuidado! Se você acertar o cristal onde Din está, sua energia irá baixar. Depois de vencê-lo, encoste no cristal e prepare-se para a forma mais forte do General.
Terceira forma de Onox: espere ele abaixar uma das mãos, suba nela e salte para acertar sua cabeça. Repita a operação quinze vezes. Para escapar dos tiros vermelhos, use as sementes de velocidade.

Onox

Depois de derrotar Onox e salvar a dançarina Din, as estações do tempo voltarão ao normal. Mais uma vez, o mundo foi salvo pelo nosso humilde e destemido herói! Parabéns, Link! Você é um vencedor! No final da aventura, você receberá um código (Secret). Anote esse número, pois ele será necessário para completar nosso próximo detonado: Zelda Oracle of Ages.
Secret: W → Y < ← G R & W N
n - ← ← w 7 r ■ 3 3



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Na edição anterior, você acompanhou as dicas para cumprir os objetivos das duas primeiras fases do melhor jogo esportivo do ano para o N64. Agora, você confere o restante do detonado. Vá fundo, e não se preocupe com as quedas! Afinal, o chão é o limite!

... • VARIAL KICKFLIP • NOSE MANUAL
INWARD HEELFLIP • NOSE MANUAL •
MANUAL • FS BOARDSLIDE • FS 5-0 • FS F
25210

Competition Invite #1: Marseille France

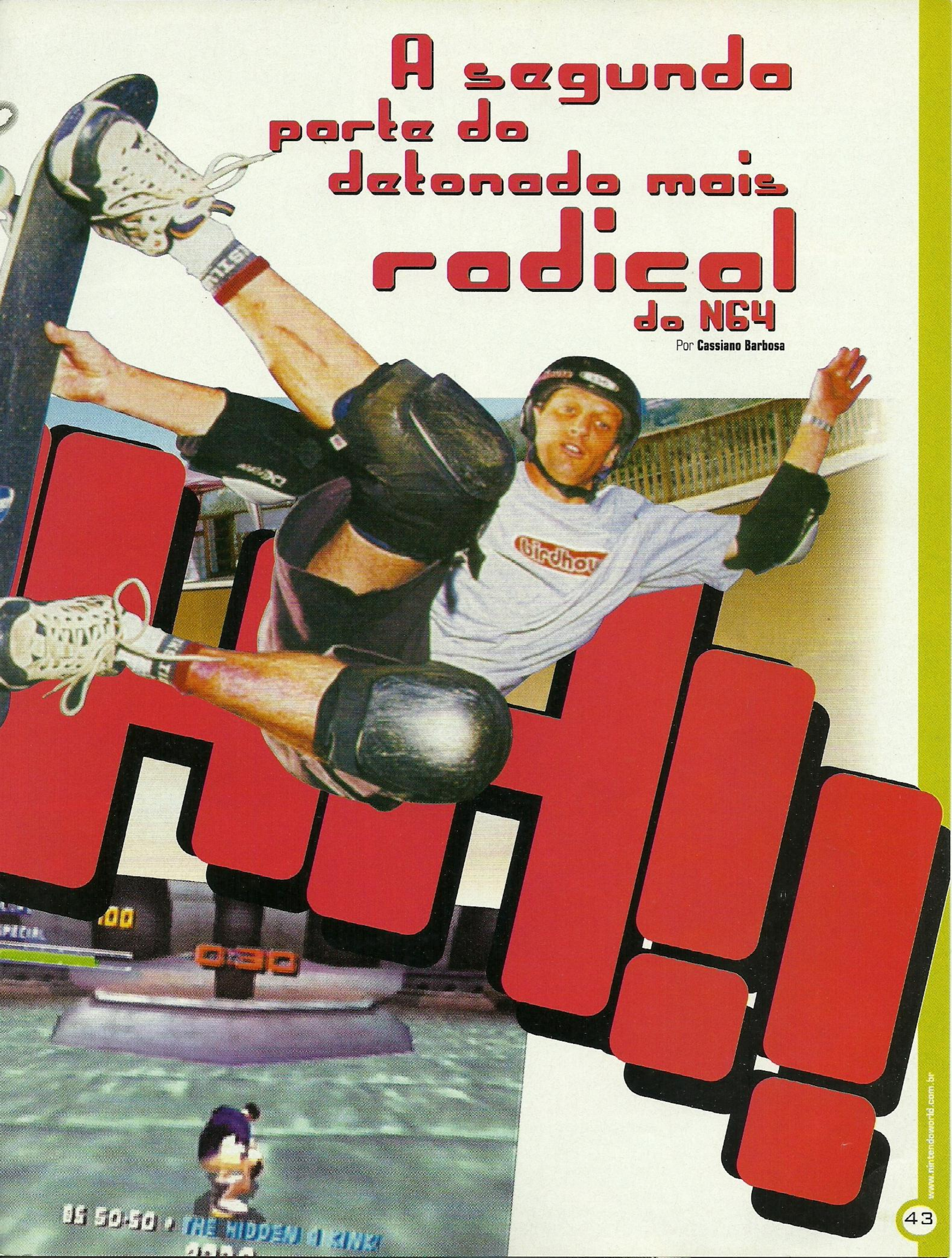
Esta é a primeira competição do game. Para ganhar a melhor nota, faça a maior quantidade possível de pontos, além de variar bastante entre manobras Street e Vertical. Como é mais fácil fazer manobras em Half Pipes, aconselha-se concentrar mais neste estilo no início. E o lugar mais fácil de se conseguir pontos verticais são os dois vãos rasos que ficam logo à frente e à esquerda do começo da fase. Já em Street, os diversos canos e muretas da fase dão oportunidade de se executar Grinds e emendar com Manuals ou Lips nas rampas. É assim que se consegue as maiores pontuações do jogo.

100% goals and cash

As notas mais difíceis estão dentro da área secreta, que fica no canteiro à frente e à esquerda do início. Suba no jardim e bata no graveto que segura a árvore. Ela cairá e abrirá uma passagem para um córrego secreto. Outras notas estão do lado esquerdo do início (onde é necessário fazer um Wall Ride para alcançá-la) e no meio de duas rampas, abaixo de uma faixa.

A segunda parte do detonado mais radical do N64

Por **Cassiano Barbosa**



New York City

High, Pro e Sick Scores

Para fazer pontos na Big Apple, é necessário dominar as manobras de Street, já que as rampas são escassas. Um bom começo é pular para cima do muro do lado esquerdo e fazer um Grind, pulando e fazendo Flips sempre que possível. Quando cair no chão, faça um Manual e procure lugares para extender mais ainda a combinação. Procure algumas das poucas rampas da fase, faça uma manobra vertical nelas e vire em 180° para executar mais outra. É preciso estar bem craque nos dois tipos de estilo (Street e Vertical) para conseguir o Sick Score!

Collect S-K-A-T-E

S: Suba no muro, faça um Grind e pule sobre a abertura dos dois muros.
K: Continue fazendo o Grind no muro e pule para pegar a letra do lado esquerdo. Se não der certo, utilize a parede de tijolos abaixo.
A: Está ao lado da estátua. Faça uma manobra na parede de tijolos para pegar velocidade e um Boneless para alcançá-la.
T: Suba até a ponte, atravesse-a e faça um Grind no corrimão.
E: Existe um Half na parede com a letra E acima, perto da rocha gigante e logo após a letra T.

Ollie the Hydrants

Faça um Ollie por cima dos três hidrantes que estão espalhados pela fase. Do início, siga reto. Ao final de cada lado da encruzilhada existe um hidrante. Para achar o último, siga para trás do início da fase. Entre no caminho que está em obras. O hidrante está no final desta rua.

5 Subway Tokens

O objetivo é pegar as moedas espalhadas pela fase para abrir o caminho do metrô. Faça este roteiro:
1. A partir do início, siga à esquerda até chegar à ponte.
2. Depois da ponte, no corrimão do jardim
3. Após a segunda moeda, no Half enconstado na parede.
4. Ganhe velocidade no Half e pule com um Ollie na rampa à frente.
5. No parque, use o Half para ganhar velocidade e pule da rocha grande.

50-50 Joey's Sculpture

Do ponto inicial, vá para a direita até encontrar uma escultura moderna. Pule por cima dos apoios e faça um Grind do tipo 50-50 (sem pressionar a tecla direcional).

Grind the Subway Rails

Depois de pegar todas as moedas, a esteira rolante estará aberta (ela está na segunda coluna, à direita do início da fase), dando acesso aos trilhos do trem. Faça um Grind (ele deve ser longo, então é ideal ter bons Stats de "Rail Balance"), até aparecer a mensagem "Grind the Rails" na tela.

Find the Secret Tape

Chegue até o Brooklyn, que fica do outro lado do muro do começo da fase, no final da rua. Para chegar lá, faça um Wall Ride na parede ou caia dos trilhos. Lá dentro, siga a rampa de concreto e faça um Grind no cano da esquerda. No final, pule para o outro cano. Isso o levará até a fita secreta.

100% goals and cash

Existem várias notas escondidas, e uma das mais difíceis é aquela acima da estátua. Para pegá-la, pegue velocidade na rampa de tijolos e dê um Boneless bem na pontinha da elevação da plataforma onde está a estátua.

1

3

6

7

8

5

6

8

5

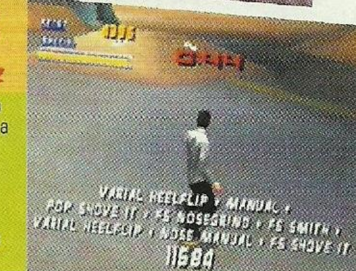
Competition Invite #2:
Skate Street Playwood Paradise



Esta fase é pura diversão, já que existem todos os obstáculos possíveis em um parque de skate. Para ganhar mais pontos, porém, o melhor lugar é a piscina que está logo à direita de onde você começa a fase. Se fizer todas as combinações de manobras de Flip, Lip e Grab existentes sem cair e abusar de Tricks Street sempre que possível, você chegará facilmente a mais de 95 pontos.

100% goals and cash

Existe uma área secreta que contém muita grana. Encontre o cano que está acima do Half Pipe. Faça um Grind nele para abrir esta fase.



Venice Beach California



High, Pro e Sick Scores

Só existe um lugar para conseguir muitos pontos facilmente. Do início, vá tudo para esquerda e você achará uma piscina vazia própria para muitas manobras de Vertical. Nesse ponto do jogo, você já deve estar craque em Tricks deste tipo. Se não estiver, este é o momento!

Collect S-K-A-T-E

S: Do começo, pegue a direita, faça um Ollie e caia no topo da cerca da esquerda. A letra está no topo do prédio à frente.
K: Vire à esquerda e siga reto até a ponta do prédio. Faça um Ollie para pegar o K.
A: Procure um Half de madeira no pátio, encostado à parede. Atravesse para chegar ao topo do prédio. O A está lá em cima.
T: Depois do A, pule da rampa para o outro prédio. O T está acima da rampa da esquerda.
E: Ali em cima mesmo há um plano mais baixo. A letra E está próxima à ponta.

Ollie the Magic Bum 5X

Aqui você deve fazer Ollies por cima do mendigo que se teletransporta:

1. No pátio, siga a parede da esquerda e entre na segunda abertura. O mendigo está neste Hall.
2. Após o primeiro, entre pela primeira abertura.
3. De volta ao início, siga junto à cerca até encontrar o cara, ao lado do prédio
4. Vire nesta esquininha e continue o caminho até achar o mendigo à esquerda, entre as duas paredes e logo após o gramado.
5. O último maluco está à esquerda do ponto inicial da fase.

Collect 5 Spray Cans

Pegue as cinco latas de spray espalhadas pela fase.

1. Vire à esquerda no começo da fase. A primeira lata está dentro da piscina.
2. Acima das caixas de madeira do pátio, ao lado da cerca.
3. Acima do Half no final do corredor, à direita do começo da fase.
4. Desça para a área abaixo e ao lado da lata número 3 até encontrar dois Halfs, um ao lado do outro. A lata está no meio dos dois, por isso é necessário fazer uma transferência de um para o outro.
5. Na mesma área do segundo mendigo, acima do Half Pipe.

Hit 4 VB Transfers

Aqui você terá que fazer quatro transferências de um Half para o outro. Já que existem diversos Halfs nessa fase, siga o roteiro:

1. Do começo, vire para a direita e chegue até a rampa que está no final do corredor. O objetivo é transferir para a segunda rampa à esquerda. Para isso, é preciso muita velocidade, então faça muitas manobras para que sua barra especial fique amarela.
2. Siga reto e vá para até aqueles dois Halfs nos quais você pegou a lata de spray. À frente do Half da esquerda existe uma outra rampa, de onde você precisará fazer a transferência para o outro lado da parede.
3. Vá para aquela abertura do pátio onde você encontrou o primeiro mendigo. No Half Pipe, transfira-se da rampa oposta à praia para o outro lado da parede, do lado direito.
4. No mesmo local do objetivo anterior existem dois Quarter Pipes separados por um muro. Faça uma transferência de um para o outro.

Tailslide Venice Ledge

Vá para a piscina à esquerda do início. Você precisará atravessá-la (fazendo um Ollie com o direcional para cima) para seguir a parede e encontrar uma nova área (é possível chegar lá de outras formas também, mas esta é a mais fácil). Chegando ali, vire à esquerda e vá até o final, onde há um Half Pipe encostado na parede. É preciso fazer uma manobra de Grind chamada Tailslide no corrimão, onde a frase "Venice Ledge" está pichada na parede.

100% goals and cash

Nesta fase, as notas mais difíceis são as de 250. A primeira está acima de uma estátua de concreto. É preciso subir no prédio para pular e pegá-la. Outra difícil está no topo do prédio com vários fios e cabos no teto. Pule da rampa que está acima desse prédio, faça um Grind no cabo e pule para o cabo central.

Find the Secret Tape

Achar a fita secreta não é difícil, mas é preciso possuir bons Stats de Ollie. Ela está no pátio, no meio de dois postes ligados por um cabo. Uma boa dica é seguir para o começo da fase, correr para o pátio e mirar-se em direção à árvore. Siga até ela, só que um pouco ao lado (para não bater) e faça um Ollie na pontinha da mesa, logo após a árvore.

Philadelphia Pennsylvania

High, Pro e Sick Scores

Philadelphia é uma das melhores fases para se ganhar pontos, mas é necessário criatividade e boas combinações de Stats e manobras. Uma boa maneira de pontuar bem é pegar velocidade, fazer Grinds nos murinhos à esquerda e pular de um buraco a outro até o final. Desça com um Manual e controle sem perder muito a direção até a fonte. Se possível, suba a pequena escada logo ao lado.

Outro lugar excelente é o Philly Park, que está fechado no começo. Siga reto até o final do corredor até chegar a um sobrado com uma longa rampa que liga o térreo ao primeiro andar. Faça um Grind no corrimão do primeiro andar até chegar ao cabo preso a ele. Quando chegar lá, faça um Ollie para o cabo se desprender dos postes. Eles cairão e vão derrubar as cercas que separam o parque do resto da fase. Ali existe um Half Pipe perfeito para se fazer os 250.000 pontos necessários.

Collect S-K-A-T-E

S: Siga à direita até encontrar um jardim com duas árvores. Entre na abertura do jardim e vá até a borda, fazendo um Ollie ou Boneless.

K: Siga em frente até encontrar duas elevações de concreto no chão em forma de semicírculos. Use-os para pegar o K que está à frente do toldo.

A: No início, ao lado do murinho com o jardim.

T: Suba o corrimão do sobrado. No meio do caminho, pule para a esquerda para pegar o T.

E: Esta letra é fácil de ver, mas difícil de pegar. Ela está logo após o canteiro à frente do sobrado, após a escadaria. Mantenha a velocidade na grama, permanecendo no canto direito do jardim. Faça o seu melhor Ollie para pegá-la.

Drain the Fountain

Este é um dos objetivos mais chatos do jogo, mas com prática e bons Stats é perfeitamente possível cumpri-lo. Logo à direita do início existe um cano elevado no chão. Faça um Grind nele e continue reto até as rampas. Pule de uma para outra e faça o Grind no corrimão à frente. Faça um Boneless na pontinha do canteiro à frente e, com sorte, você chegará no topo do prédio. Ande pelas válvulas para drenar a fonte.

Collect 5 Bells

Para pegar os cinco sinos da fase, siga o roteiro:

1. No corredor à frente do começo da fase, do lado esquerdo.
2. Do lado oposto, acima do jardim.
3. Ao lado do toldo, acima das elevações semicirculares. Faça um Ollie para pegá-lo.
4. Vá para o canteiro que você subiu para pegar o S. Desta vez, você precisa cair para o lado oposto onde estava a letra para pegar o sino.
5. No meio das duas rampas, do lado direito do início da fase.

Bluntslide the Awning

Você terá que fazer um Bluntslide (duas vezes o direcional para frente) no toldo que está acima de onde estava a letra K. Pegue bastante velocidade e distância para chegar até lá. Você terá que fazer um Ollie bem alto.

Liptrick 4 Skatepark Lips

Sabe o parque que você abriu no começo da fase? Lá existem quatro rampas (Quarter e Half Pipes), nas quais você precisará fazer uma manobra de Lip:

1. No início, vá para esquerda e atravesse os canteiros em direção ao parque. Entre na primeira abertura e siga os canos. À sua direita, há uma rampa gigante com uma pichação. Faça uma manobra de Lip na beira desta rampa.
2. Existe uma meia piscina do lado oposto dessa rampa. É só executar um Lip ali.
3. Quando entrar nesta área (após os canos), vire à esquerda e siga reto. É necessário fazer uma manobra de Lip na rampa encostada na parede, bem no canto. É difícil, mas é possível se você seguir em direção à rampa de uma maneira bem "reta".
4. A mais fácil: faça uma manobra de Lip no Half Pipe do outro lado do muro.

Find the Secret Tape

Do início, vá até o canteiro ao lado da fonte. Existe um cabo (a fita está no final dele), no qual você precisará fazer um Grind. Para isso, faça um pequeno Grind na parte do muro próxima ao cabo e pule nele com precisão. Você precisará de Stats máximos de Rail Balance para cumprir este objetivo.

100% Goals and Cash

Aqui a bufunfa vem mais gorda: só notas de 250. A mais difícil de alcançar fica em frente à fita secreta. Faça Grinds no cabo até pegar a nota.

The Bullring

A última fase do jogo é lugar para fazer muitos pontos, mas ela exige bem mais habilidade que as outras. Não pare nunca de fazer manobras e não caia nenhuma vez. Comece fazendo um Flip e andando de manual até a beirada do Half Pipe, para assim executar um Lip ou Grind. Dessa forma, você terá velocidade para fazer grandes manobras de vertical. Sempre que fizer uma manobra do lado inicial do Half, faça-a atravessando por cima do "escorregador". Isso conta como Gap e faz seus pontos serem multiplicados.

Fora do Half, existem muitos lugares para se executar manobras de Street. É só usar a criatividade para criar. Um dos melhores pontos é a pista na qual o touro corre sem parar. Faça um Grind bem comprido no canto da parede. Ao cair, faça um Manual, volte com um Grind, pule por cima do touro, e por aí vai. Diante de todas essas possibilidades, é só usar a imaginação e fazer o seu melhor para ganhar o ouro e terminar o jogo.

100% goals and cash

Se na outra fase havia bastante grana, aqui existe muito mais. São só notas de 250, que estão em sua maioria nas partes superiores da fase. Para pegá-las, faça Grinds em cada um dos cabos pendurados. E boa sorte! (N)





Saiba mais: Leia a primeira parte do detonado de **Tony Hawk's Pro Skater 2** (N64) na edição **38** da **Nintendo World**

QUER GANHAR GAME BOY ADVANCE DE NATAL? É SÓ FAZER UM PEDIDO!



X-MEN REIGN OF APOCALYPSE



- LUTE CONTRA O GRUPO DE APOCALYPSE COM SEU X-MEN FAVORITO (WOLVERINE, CYCLOPS, STORM OU ROGUE)
- INCRÍVEIS SEQUÊNCIAS DE GOLPES E GOLPES EXCLUSIVOS PARA CADA PERSONAGEM
- ACUMULE PONTOS PARA CRIAR UM X-MEN SUPER-PODEROSO
- LUTE EM MODO COOPERATIVO PARA LIBERTAR OUTROS X-MEN OU NO MODO "CAPTURA DE BANDEIRA" OU DEATHMATCH COM ATÉ 3 JOGADORES



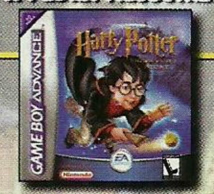
Preços válidos até 31/12/2001 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

3x R$ 46,33 CADA

MARIO KART SUPER CIRCUIT



HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL



TONY HAWK'S PRO SKATER 2



CASTLEVANIA



SUPER MARIO ADVANCE



SUPER STREET FIGHTER II



RAYMAN ADVANCE

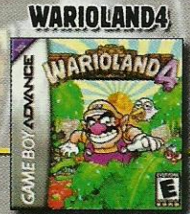
SPIDER-MAN - A AMEAÇA DE MYSTERIO

GT ADVANCE CHAMPIONSHIP

F-ZERO



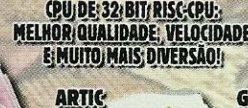
WARIOLAND4

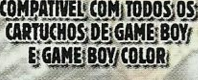


EARTHWORM JIM

IRIDION 3D



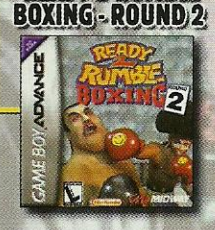




PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE



READY 2 RUMBLE BOXING - ROUND 2



Nintendo by gradiente

CPU DE 32 BIT RISC-CPU: MELHOR QUALIDADE, VELOCIDADE E MUITO MAIS DIVERSÃO!

COMPATÍVEL COM TODOS OS CARTUCHOS DE GAME BOY E GAME BOY COLOR

FUNCHIA

ARTIC

GLACIAL

INDIGO









GAME BOY ADVANCE

3x R$ 133,00
OU EM 12x R$ 39,85

GAME BOY ADVANCE + F-ZERO





3x R$ 166,33
OU EM 12x R$ 49,83

BAIXO CONSUMO DE ENERGIA: 2 PILHAS AA ALCALINAS PROPORCIONAM 15H DE JOGO!

TELA COM RESOLUÇÃO DE 240X160 PIXELS: PALETA DE 32.768 CORES E 511 CORES SIMULTÂNEAS.

SOM ESTÉREO E SAÍDA PARA FONES DE OUVIDO.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

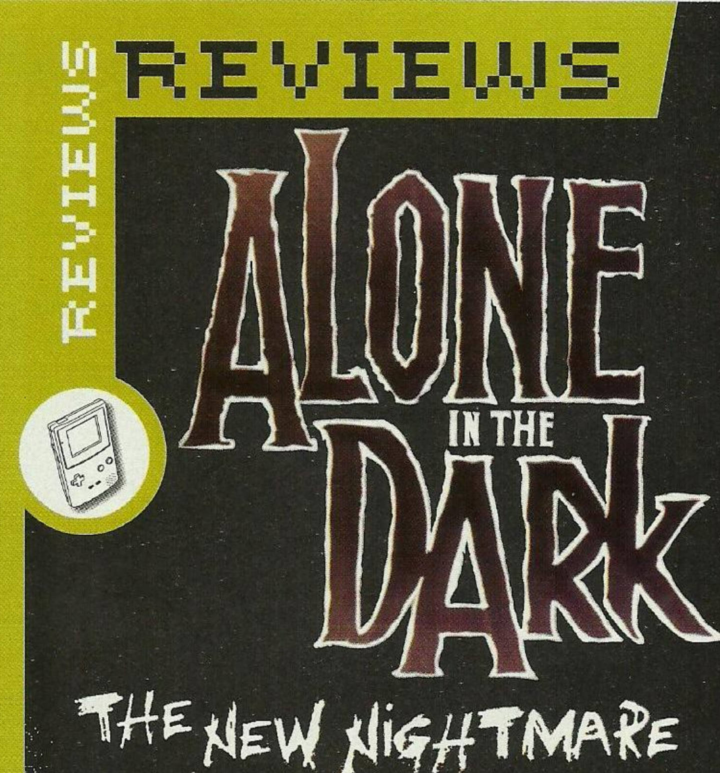
www.dshop.com/nintendo **(11) 4166-7777**







CÓDIGO NN11CB



Alone in the Dark: The New Nightmare

O novo pesadelo chega multicolorido ao GBC

Estou com medo...

Muito antes de **Resident Evil** dar as caras, a série **Alone in the Dark** já apavorava os fanáticos por games de terror pelo mundo afora. Agora é a vez do **Game Boy Color** experimentar uma boa dose de terror com este **Alone in the Dark: The New Nightmare**. Este novo capítulo da saga traz todos os elementos já característicos da série: cenários horripilantes, enigmas aos montes e uma trama cabeluda baseada nos escritos do autor H. P. Lovecraft. Usando toda a potência gráfica do portátil, **The New Nightmare** explora ao máximo sua paleta de cores e traz os cenários mais bacanas já feitos para o GBC. Para dar o clima de terror à aventura, o jogo tem inúmeros ambientes sinistros e abusa dos cenários pré-renderizados estáticos, típicos dos games do gênero. De quebra, alguns cenários utilizam scrolling na tela e trazem elementos animados, como olhos se movendo no escuro e lagartos subindo pelas paredes. Outro ponto a favor é a utilização de Sprites para compor os movimentos do personagem. Ao utilizar recursos bem comuns dos games em 3D, eles fazem o personagem aumentar e diminuir conforme sua posição no cenário.

Susto de bolso

A aventura começa quando o herói Edward Carnby recebe uma ligação da arqueologista Aline Cedrac. Ela conta que seu parceiro, Charles Fiske, foi assassinado a mando do multimilionário Alan Morton. O motivo do crime seria uma misteriosa estatueta dotada de poderes místicos, que foi roubada pelo ricaço pilantra. Cabe ao herói recuperar a estatueta e honrar a morte do seu parceiro. O jogo segue o estilo "Survival Horror", mesclando ação com Adventure. Na maior parte do tempo, o objetivo é caminhar pelos cenários, coletar itens espalhados e resolver enigmas do tipo encontre a chave ali e use acolá". O jogo só sai desse esquema quando aparecem os inimigos, e aí a ação passa a ser em terceira pessoa (como em **Resident Evil**). Dessa forma, você pode mover o personagem por oito direções e sair dando tiro em aranhas, lobos e outros monstros que cruzam o seu caminho.

Apesar dos gráficos poderosos e do enredo bacana, a ação de **The New Nightmare** não foge do habitual. Às vezes, fica até cansativo, já que o game traz poucas inovações ao tema. O cartucho também possui três slots para gravar a aventura, item essencial num jogo desse gênero.

Só de circular pelos cenários iniciais, dá para perceber que o GBC ganhou uma sobrevida ao lado do seu filho prodígio, o Game Boy Advance. **Alone in the Dark: The New Nightmare** vale pelo terror em versão portátil e é a companhia ideal para noites sombrias em casas mal-assombradas. Bons sonhos... ou melhor, pesadelos!

Mateus Reis

AVALIAÇÃO — Recomendado para maiores de 13 anos

Gráficos **10,0** / Som **6,0** / Jogabilidade **6,0** / Diversão **7,0** / Replay **6,0**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação/adventure**
Salva? **sim (três slots)**
Desenvolvimento: **Pocket Studio** / Publisher: **Infogrames**

NOTA FINAL 7,1

Saiba mais: sobre as histórias de H.P. Lovecraft no site **http://www.hplovecraft.com** (em inglês).

SE VOCÊ JÁ VIU POKÉMON DE TUDO QUANTO É COR, EXPERIMENTE ESTE!

POKÉMON CRYSTAL

- NOVOS GRÁFICOS E NOVAS ANIMAÇÕES DE BATALHA!
- ESCOLHA SE QUER SER TREINADOR MENINO OU MENINA.
- CAPTURE O MISTERIOSO CELEBI.
- ALGUNS POKÉMONS APRENDEM NOVOS MOVIMENTOS!
- É UMA EVOLUÇÃO DO POKÉMON SILVER & GOLD
- COMPATÍVEL COM POKÉMON STADIUM II.

3x R$ 33,00 CADA

- HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- POKÉMON GOLD
- POKÉMON SILVER
- DONKEY KONG COUNTRY — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- MARIO TENNIS — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- POKÉMON AMARELO
- TONY HAWK'S PRO SKATER 2 — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- ALONE IN THE DARK — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- METAL GEAR SOLID — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- 007 O MUNDO NÃO É O BASTANTE
- POKÉMON AZUL
- DEXTER LABORATORY — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- SPIDER-MAN 2 THE SINISTER SIX — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- POKÉMON TRADING CARD
- POWER PUFF GIRLS — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- F1 2000 — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- WARIO LAND 3 — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- LOONY TUNES ALERT — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- POKÉMON VERMELHO
- KIRBY TILT'N'TUMBLE — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- THE SIMPSONS — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- MICKEY'S SPEEDWAY USA — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- GAME & WATCH GALLERY 3 — SÓ PARA GAME BOY COLOR
- POKÉMON PUZZLE CHALLENGE — SÓ PARA GAME BOY COLOR

Nintendo by gradiente

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo (11) 4166-7777



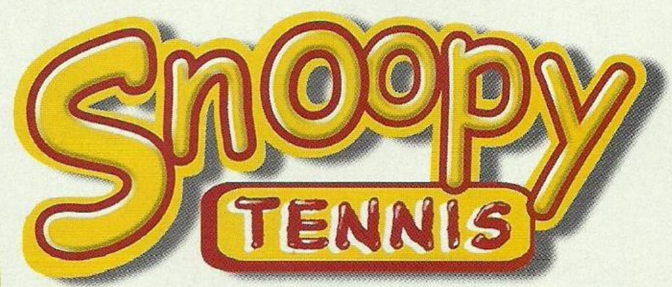




CÓDIGO NN11CC

Preços válidos até 31/12/2001 ou enquanto durarem os estoques. · Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. · Frete não incluso · Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.





Snoopy Tennis

Só faltou a Garotinha Ruiva...



Qualquer game com Snoopy, Minduim e sua turma já sai vencedor logo de cara. Afinal, todo mundo ama os personagens criados pelo saudoso Charles Schulz! Mas uma coisa é certa: assim que ligar o GBC, você se lembrará instantaneamente de outro game bem parecido – **Mario Tennis**. É praticamente impossível não relacionar um com o outro, já que ambos têm personagens fofos praticando um esporte com raquetes.

Mas as semelhanças morrem aí. **Snoopy Tennis** tem muito mais a ver com o esporte real. É mais direto, mais difícil, não tem nenhum elemento de RPG ou qualquer firula do gênero. Mas isso não significa que **ST** esteja em desvantagem em relação ao game do encanador. Pelo contrário: este é um legítimo simulador esportivo, com tudo pra agradar quem não é muito chegado nos chamados "games bobinhos". Pelo menos ninguém pode acusar **Snoopy Tennis** de ser uma mera cópia caça-níqueis.

Aquele carisma inigualável de sempre

Antes da partida começar, já aparece a primeira dificuldade: escolher com qual personagem jogar. Cada um tem o seu ponto alto, e, claro, todos são muito carismáticos. Quem não se recorda com carinho da poeira que o Chiqueirinho levantava ao caminhar? E do cobertor azul do Linus? Ou Schroeder tentando tocar piano enquanto é azucrinado pela Lucy? Sem falar que a turminha está praticamente completa. Além dos já citados, estão presentes Paty Pimentinha, Franklin, Marcy, Sally, Woodstock, e, como não podia deixar de ser, o rei dos reis, Charlie Brown. Snoopy, por exemplo, tem nível máximo de velocidade, o que faz dele um exímio corredor. Linus, por sua vez, se dá melhor junto à rede. O importante é prestar atenção às habilidades de cada um e ver qual se adapta melhor à sua estratégia.

Os comandos são bem simplezinhos. É só botão A ou botão B, sendo A para uma raquetada mais violenta e direta, e B para uma bola alta e suave. Claro que é possível colocar um efeitinho na trajetória – com um leve toque no direcional –, mas não é nada que dificulte a jogabilidade. Ao todo, são nove quadras baseadas em cenários já vistos nas tiras ou no desenho animado. A mais legal, com certeza, é a do quintal do Charlie Brown. Dá até pra ver a casinha do Snoopy no fundo. Lembra aquela que ele pilotava como se fosse avião de guerra nos tempos do Barão Vermelho? Então, é essa aí.

Quem curte a turma de Charlie Brown ou gosta de games de tênis não pode perder esse game de jeito nenhum. É só esquecer as comparações com **Mario Tennis** que a diversão é mais do que certa.

Cleiton Campos

Raquetadas de sobra

Com certeza, o principal destaque de **Snoopy Tennis** são seus diversos modos de jogo. Conheça cada um deles:

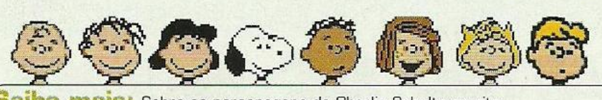
Normal: usa as mesmas regras do tênis de verdade.

Power Mode: neste modo, itens surgem no meio da quadra (oito ao todo). Cada um tem uma função: o "P" pausa a bola no ar por alguns segundos, o "raio" deixa o jogador mais rápido e poderoso, e por aí vai.

Point Race: como o nome já diz, o que vale é fazer o maior número de pontos em dois minutos. Funciona como uma partida inteira em Tie Break. É aconselhável para partidas a dois, com o Cabo Link.

Sudden Win: é como se fosse uma "morte súbita". Quem quebrar o serviço primeiro ganha. Enquanto isso, funcionam as regras normais do tênis.

Squash: não é exatamente como o Squash de verdade. Nesse modo, as paredes substituem as linhas laterais. Isso permite ao tenista usar as muralhas pra criar efeitos na bola e confundir o adversário.



Saiba mais: Sobre os personagens de Charlie Schultz no site **http://www.snoopy.com** (em inglês)

AVALIAÇÃO



Gráficos **8,0** / Som **6,0** / Jogabilidade **7,0** / Diversão **8,0** / Replay **9,0**

Número de jogadores: **1 a 2 simultâneos** / Tipo de jogo: **esporte (Tênis)**

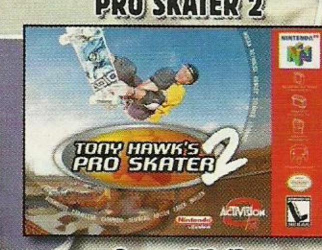
Salva? **não (Password)**

Desenvolvimento: **Mermaid Studios** / Publisher: **Infogrames**

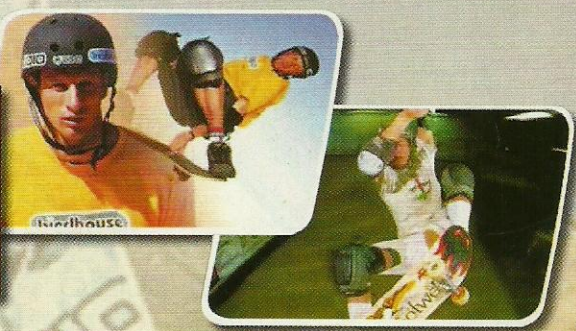
NOTA FINAL **7,9**

CHEGOU SUA VEZ DE ARREPIAR NO SKATE, SEM DETONAR SEUS OSSOS!

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



3x R$ 59,67



- JOGUE COM 12 DOS MELHORES PROFISSIONAIS DO MOMENTO, INCLUINDO TONY HAWK, CAMPBELL, MUSKA, LASEK E O BRASILEIRO BURNQUIST!
- CRIE SEU PRÓPRIO SKATISTA
- CONSTRUA SUA PRÓPRIA PISTA COM O EDITOR 3D
- MAIS TRUQUES E MANOBRAS!

ZELDA MAJORA'S MASK
INCLUI GUIA DE JOGO E CARTUCHO DE EXPANSÃO



3x R$ 66,33

POKÉMON STADIUM 2



3x R$ 66,33

MARIO PARTY 3



3x R$ 59,67

SUPER MARIO 64



3x R$ 43,00

007 - THE WORLD IS NOT ENOUGH



3x R$ 56,33

MARIO TENNIS



3x R$ 56,33

INDIANA JONES



3x R$ 56,33

ISS 2000



3x R$ 56,33

PERFECT DARK



3x R$ 56,33

PAPER MARIO



3x R$ 56,33

MEGAMAN 64



3x R$ 56,33

TOM & JERRY



3x R$ 59,67

POKÉMON SNAP



3x R$ 43,00

CONKER'S BAD FUR DAY



3x R$ 66,33

POKÉMON STADIUM



3x R$ 66,33

STAR WARS BATTLE FOR NABOO



3x R$ 56,33

TOY STORY 2



3x R$ 56,33

BANJO-TOOIE



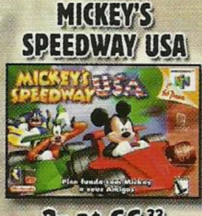
3x R$ 56,33

BIO F.R.E.A.K.S



3x R$ 19,67

MICKEY'S SPEEDWAY USA



3x R$ 66,33

RIDGE RACER 64

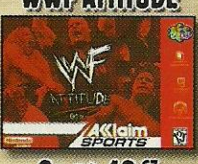
3x R$ 56,33

KIRBY 64



3x R$ 56,33

WWF ATTITUDE



3x R$ 49,67

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP



3x R$ 49,67

Nintendo by gradiente

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

Preços válidos até 31/12/2001 ou enquanto durarem os estoques. • Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. • Frete não incluso • Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

www.dshop.com/nintendo **(11) 4166-7777**







CÓDIGO NN11CA



Salve Jessica e quebre tudo nas ruas de Metro City

Se você é da era dos 16 bits, com certeza já deve ter jogado muito **Final Fight**. O game foi lançado em 1989 para Arcade e seguia o mesmo estilo de **Double Dragon**, ou seja, saia andando e quebre tudo em nome da justiça (é meio contraditório, mas tudo bem!). Hoje, mais de dez anos depois, o game ressurgiu – agora em versão portátil e cheio de inovações legais.

A história é a seguinte: um belo dia, a namorada do herói Cody é raptada por uma terrível gangue da cidade. Com a ajuda do seu amigo Guy e de Haggar (prefeito da cidade e pai da moça), ele sai às ruas botando os criminosos pra correr. Já deu pra notar que o enredo não é nada complexo. Afinal, onde mais você encontraria um prefeito que resolve tudo na mão?

A jogabilidade também não é nenhum bicho-de-sete-cabeças. Com apenas três comandos – chute, soco e golpe especial – você faz o terror dos bandidos. Foi essa "descomplicação" que fez **Final Fight** conseguir muitos fãs nos fliperamas e no Super NES, onde ganhou mais três versões. Além de tudo, os gráficos são excelentes, com cenários e personagens grandes e detalhados. Este **Final Fight One** é aquele mesmo game de sempre, mas com a cara dos novos tempos.

Salve sua namorada – e o jogo também!

Final Fight One tem muitas novidades, a começar pela tela de abertura e as vinhetas, que ganharam desenhos mais transados. O sistema de jogo mudou um pouco. Agora, você ganha pontos de luta conforme bate nos inimigos, que servem para abrir itens secretos nas telas de opções. Também é possível parar de jogar na metade para depois continuar na tela em que parou. Isso porque o cartucho vem com uma bateria de memória que salva os progressos automaticamente no jogo.

Mas a maior novidade é a possibilidade de jogar com dois jogadores ao mesmo tempo, usando dois cartuchos e o cabo Game Link. Mesmo sem as facilidades de **Mario Kart** (um cartucho para quatro jogadores!), **Final Fight One** garante muitas horas de diversão em dupla.

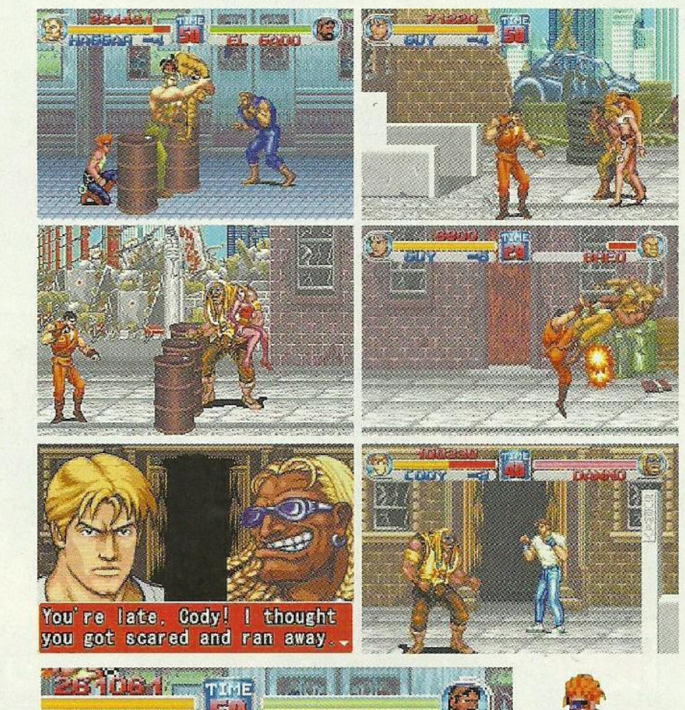
Para os mais puristas, que acham que o game mudou demais, relaxem: os lutadores ainda continuam encontrando frangos gigantes em caixotes e latões de lixo para repôr as energias. De onde será que tiraram essa idéia cretina?

A mulher que virou homem?

Como uma mulher pode se transformar num homem? Esta é mais uma das histórias esquisitas envolvendo **Final Fight**.

Quando foi lançado para fliperama, nos Estados Unidos, **Final Fight** passou por vários cortes para se adaptar aos padrões ocidentais. Isso porque o game trazia vilões negros e de origem hispânica, o que era inaceitável para uma época cheia de conflitos étnicos. Mas o pior exemplo foi a vilã Roxy, que foi totalmente cortada da versão americana. A história é explicada direitinho em "Os Mestres do Jogo" (livro que conta a história da Nintendo e outras empresas, publicado em 1993). Era mais ou menos assim: um representante da Capcom americana alegou a um projetista japonês que era de mau gosto apresentar o herói do jogo batendo em uma mulher. A resposta do projetista foi categórica: "Não há mulheres no jogo!". Explica-se: Roxy era um travesti. Mesmo com essa desculpa, na versão americana "ela" ganhou roupas de homem e o nome Sid. Mais curioso ainda é descobrir que a nova versão para GBA manteve a originalidade, e manteve os personagens das duas versões. Então, beleza!

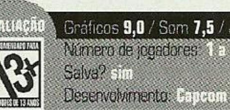
Renato Siqueira



Menino ou menina?







AVALIAÇÃO

Gráficos **9,0** / Som **7,5** / Jogabilidade **9,0** / Diversão **8,0** / Replay **6,0**

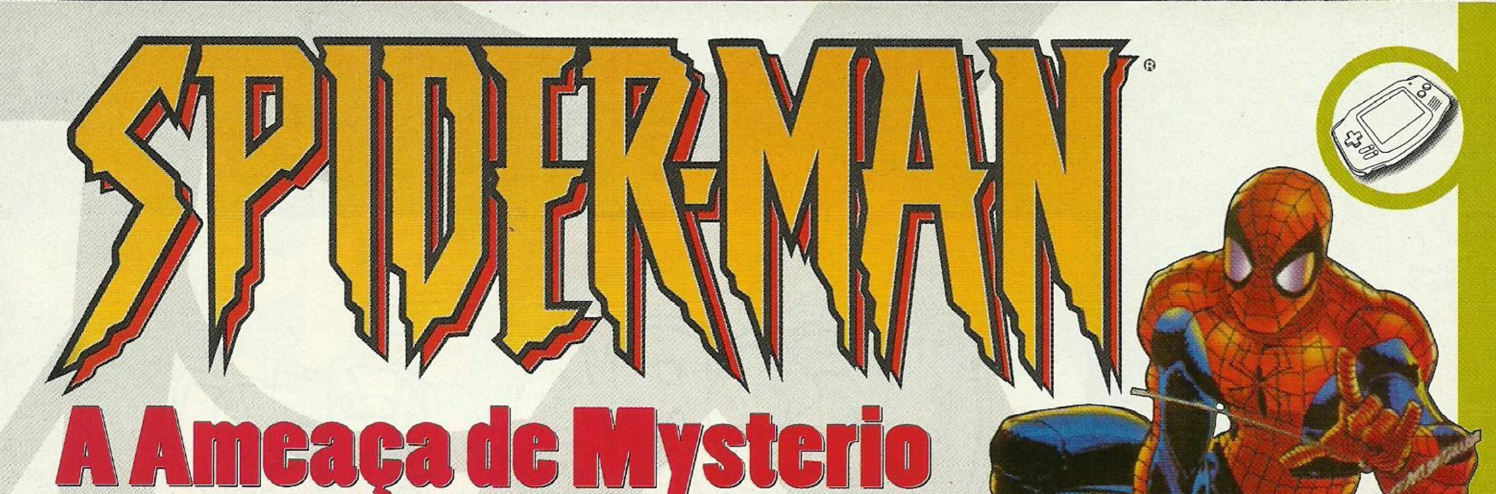
Número de jogadores: **1 a 2 simultâneos** / Tipo de jogo: **ação**

Salva? **sim**

Desenvolvimento: **Capcom** / Publisher: **Capcom**

NOTA FINAL **7,9**

Saiba mais: Leia mais sobre **Final Fight** na **Nintendo World 36**

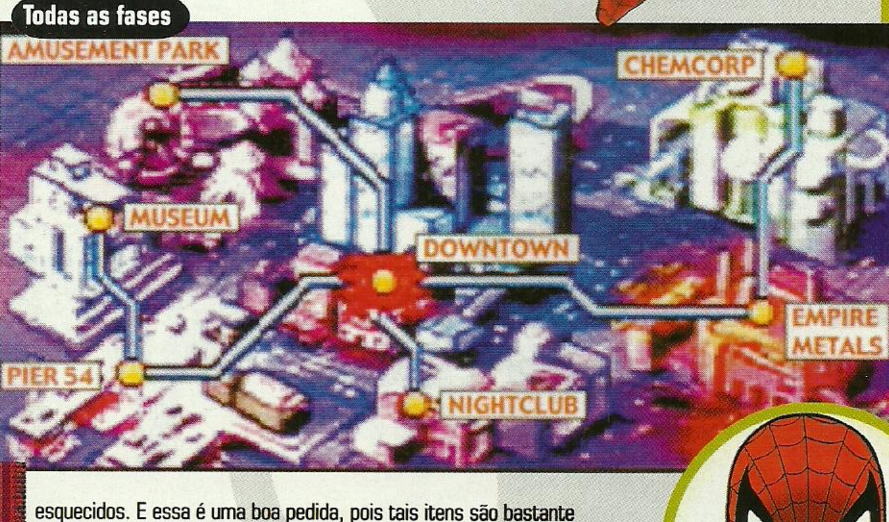


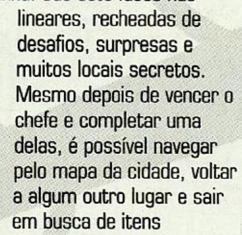
A Ameaça de Mysterio

O cabeça de teia enfrenta os piores inimigos em sua estréia no GBA

A cidade está em pânico: Rhino está destruindo o cais do porto, o Cabeça de Martelo está atacando o centro da cidade e capangas de Electro estão detonando uma fábrica e a central de eletricidade. Ainda bem que o aracnídeo favorito de todo mundo está atento e não vai deixar por menos! Ele precisa explorar a cidade, enfrentar dezenas de vilões e buscar pistas e itens para descobrir quem é o responsável por toda essa confusão – como se o título do jogo já não entregasse a surpresa... Esse é o enredo de um dos mais bacanas games de ação para Game Boy Advance até agora. **A Ameaça de Mysterio** (que nos EUA chama-se **Mysterio's Menace**) é com certeza um jogo digno do Homem-Aranha. São sete fases não lineares, recheadas de desafios, surpresas e muitos locais secretos. Mesmo depois de vencer o chefe e completar uma delas, é possível navegar pelo mapa da cidade, voltar a algum outro lugar e sair em busca de itens esquecidos. E essa é uma boa pedida, pois tais itens são bastante importantes. Há armaduras contra fogo, eletricidade, recargas extras de fluido de teia e até o traje simbionte do Aranha (aquele uniforme negro e bacana). Tudo isso é bastante útil nas fases mais avançadas, portanto é bem legal sair abastecido dos territórios mais fáceis. Em alguns locais, dá até pra se balançar em teias e seguir quase direto ao fim da fase, mas os itens que acabam ficando pra trás podem fazer muita falta no futuro.

Todas as fases









Razão e sensibilidade

O maior destaque do game é a jogabilidade. É impressionante a facilidade com que o Aranha se desloca pelos cenários, e a quantidade absurda de movimentos que o herói possui. São diversos tipos de socos e chutes, além de lançar teias e até criar um providencial escudo protetor. O Aranha balança com teias entre prédios, escala paredes e faz praticamente tudo que você está acostumado a vê-lo fazer nos gibis, com comandos simples e que respondem muito bem. Outra coisa bem legal é o "sentido de aranha", que avisa quando há algum inimigo nas proximidades. Como muitas vezes eles estão escondidos, essa habilidade ajuda bastante. O visual também está campeão. Os cenários são todos em 2D, mas caprichados ao extremo. Alguns detalhes impressionam bastante, e os movimentos do Aranha estão muito legais.

São três níveis de dificuldade: fácil, normal e super-herói. Não há muita diferença entre eles. Basicamente o que muda é que os inimigos ficam mais fortes. O mesmo capanga que você derruba com três soquinhos no nível fácil é preciso encher de pancada no super-herói. Mas onde o bicho pega mesmo é na hora de enfrentar os chefes de fase. Nos níveis mais fáceis,eles são derrotados com mais tranquilidade: é só partir pra cima e pronto. Jogando no nível mais difícil, a coisa complica bastante, e mesmo os chefes mais bobinhos exigem uma certa estratégia e muito cuidado nos ataques. Desafio para todos os gostos, em mais uma grande produção da Vicarious Visions – a mesma que criou o excelente **Tony Hawk's Pro Skater 2** – para o Game Boy Advance. Ⓝ

Renato Viliegas

AVALIAÇÃO



Gráficos **9,5** / Som **7,5** / Jogabilidade **9,5** / Diversão **9,0** / Replay **8,5**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **não (Password)**
Desenvolvimento: **Vicarious Visions** / Publisher: **Activision**

NOTA FINAL
8,9

Saiba mais: Leia notícias sobre o filme do **Cabeça-de-Teia** no site **www.heroi.com.br**


AGORA SEU
PAI PASSA
DA PRIMEIRA
FASE:
A
COMPRA.
Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234. ™, ®, Game Boy Color e o logo "N" são marcas registradas da Nintendo. ©2001 Nintendo.
A disponibilidade do produto e das cores depende do estoque de cada loja.

WWW.NINTENDO.COM.BR



NINTENDO®64

299,00



GAME BOY COLOR

SEU FILHO ESTÁ LOUCO POR DIVERSÃO E VOCÊ POR TRANQÜILIDADE. APROVEITE, NINTENDO FICOU MAIS BARATO.

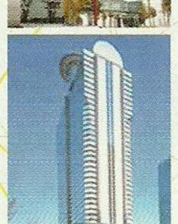
Leo Burnett

SUPERCLASSICS

32 anos fazendo história nos videogames

Por **Fabio Santana**







Como é gostoso relembrar os clássicos que fizeram história, os consoles que marcaram nossas vidas, as empresas que lançaram os melhores jogos... E nessa "seção nostalgia", é um pecado deixar de mencionar a Konami, cuja história chega a se confundir com a dos próprios videogames.

Pouca gente sabe, mas a Konami é veterana de longa data nesse mercado. Foi no Japão – mais precisamente em Osaka –, em 1969, que o atual presidente Kagemasa Kozuki fundou uma empresa de manufatura e reparos de máquinas de diversão. Desbravando novos campos no setor de games, a companhia criou divisões de criação de jogos e aventurou-se num terreno reservado a poucos na época. Foi então que surgiram os primeiros clássicos, como **Frogger**, **Circus Charlie**, **Gyruss**, **Pooyan** e **Yie Ar Kung Fu**.

No início, a empresa só desenvolvia games para Arcade, que eram lançados por outras empresas. Capitalizando cada vez mais com seus sucessos, a Konami adquiriu autonomia e tornou-se então a primeira companhia Third Party do Famicom em 1985. Isso garantiu alguns privilégios junto à Big N. Exemplo? Ela era a única empresa autorizada pela Nintendo a manufaturar seus próprios cartuchos. Seu primeiro game para o console foi uma adaptação de **Yie Ar Kung Fu**, seguida por **Antarctic Adventure**, **Road Fighter** e **Hyper Sports**, no mesmo ano.



A queridinha da Nintendo

Seus três títulos de 1986 para Famicom – **Twin Bee**, **Ganbare Goemon** e **Gradius** – conseguiram ultrapassar um milhão de unidades vendidas. Em 1987, a empresa aumentou ainda mais o número de lançamentos, mudou seu logotipo antigo por este que conhecemos até hoje e dividiu-se em duas, originando a divisão Ultra. O crescimento foi tão surpreendente que, já em 1988, a Konami lançava mais best sellers por ano do que a Nintendo, a Capcom, a Namco ou a Sega.

Tal status rendeu ainda mais privilégios para a gigante, que em 1989, recebeu antes de todo mundo os kits de desenvolvimento para Game Boy e Super Famicom, os novíssimos projetos da Nintendo na época.

A partir de 1982, a empresa resolveu ganhar o mundo, inaugurando seu primeiro escritório nos EUA. Pouco depois, em 1984, era a vez da Europa receber uma filial.

Atualmente, a Konami espalha-se por três continentes, possui mais de uma dezena de times de desenvolvimento, mais de 2500 funcionários no mundo todo produzindo dezenas de games por ano.

Agora que você já conhece um pouco mais sobre esta empresa gigante, vamos relembrar alguns de seus títulos imortais...



Os clássicos

Ao longo de sua existência, a Konami desenvolveu franquias de primeira grandeza. Uma das principais é **Castlevania**, a eterna batalha do clã Belmont contra o persistente Conde Drácula. A primeira versão para Famicom chegou em 1987, e então a série expandiu-se por mais de uma dezena de games. Nos sistemas Nintendo, foram três para NES, três para Game Boy, dois para Super NES, dois para Nintendo 64 e o recente sucesso para Game Boy Advance. Uma versão para GameCube também não iria mal...

Outro épico que retornou com força total é **Metal Gear**. Assim como **Castlevania**, o game nasceu no MSX e desembarcou em território Nintendo em 1988. Dois anos depois, saiu a seqüência, **Metal Gear II: Snake's Revenge**. E com **Metal Gear Solid** para Game Boy Color, a Konami provou que não é preciso milhões de polígonos para criar um excelente game.

Sem fugir do tema militar, não dá pra esquecer de **Contra**. O game de ação desenfreada surgiu nos Arcades e chegou aos consoles Nintendo em 1987. A série barbarizou três vezes no NES (**Contra**, **Super C** e **Contra Force**), duas no Game Boy (**Operation C** e **Contra: Alien Wars**) e uma no Super NES (**Contra 3: The Alien Wars**). Quem sabe a série não ressuscite na geração 128-bit?

Por último, há **Goemon**, o garoto japonês de cabelos azuis espetados. Suas aventuras se iniciaram no Famicom, em 1986, e já conta com mais de uma dezena de títulos espalhados por todos os consoles Nintendo (a maioria deles lançados apenas no Japão). Em suas poucas aparições no ocidente, a série é conhecida como **Legend of Mystical Ninja**.



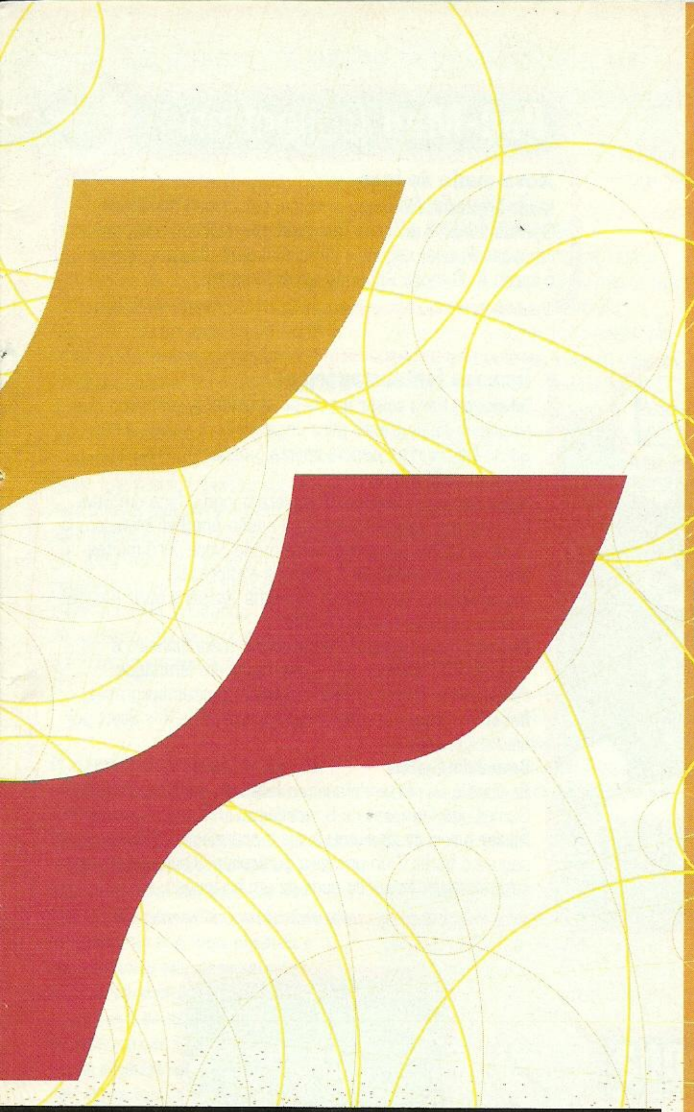












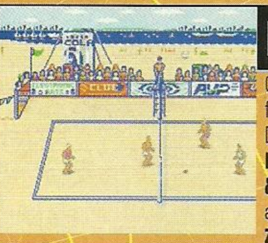


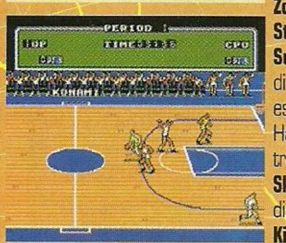
Shooters

Os famosos games de "navinhas" fizeram a história da Konami. No início eram apenas o sombrio **Gradius** e o colorido **TwinBee** para NES, mas logo a empresa percebeu a mina de ouro em suas mãos. Foi quando surgiram variações interessantes, como **Salamander** e o escrachado **Parodius**. O auge da empresa na categoria foi **Axelay** (Super NES), em 1992, um dos melhores games de tiro espacial de todos os tempos. Desde então, a Konami está devendo um bom título do gênero.



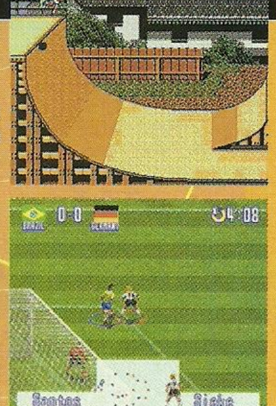


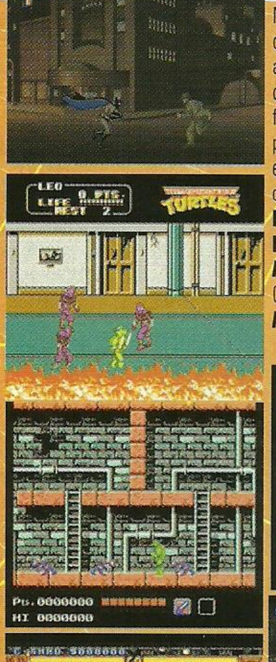




Esportes

Outra grande aposta da Konami foram os jogos esportivos. Desde os mais remotos, como **Double Drible** (basquete) e **Track & Field** (olimpíadas), até os mais atuais, como a série **NBA In The Zone** (basquete), **NHL Blades of Steel** (hóquei) e **International Superstar Soccer** (futebol), as divisões esportivas da empresa esbanjam criatividade e talento. Há algumas variações menos tradicionais, como o radical **Skate or Die**, as divertidas disputas de vôlei de praia de **Kings of the Beach** e as traquinagens de **Tiny Toon Sports.**

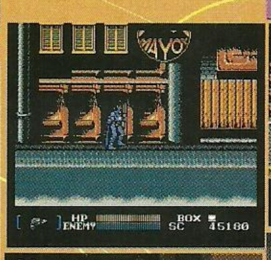


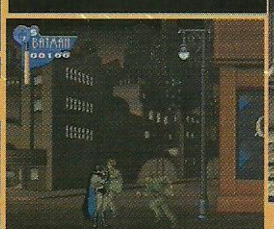


Ação

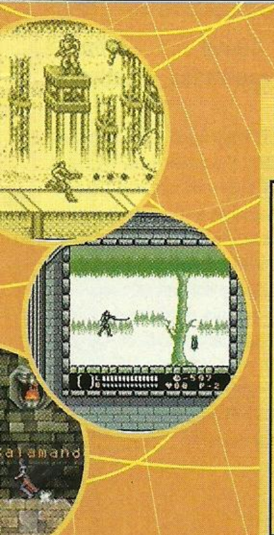
No início dos anos 90, o forte da Konami eram os games de ação e pancadaria, como os das **Tartarugas Ninjas**. Esta franquia rendeu quatro games para NES, três para Game Boy e dois para Super NES. Outros destaques foram **Sunset Riders** (Super NES), **Batman Returns** (SNES/NES), **The Adventures of Batman & Robin** (SNES) e **Batman: The Animated Series** (Game Boy).











Isto também é KONAMI

Outros sucessos da empresa

- **The Goonies II** (NES)
- **Top Gun** (NES)
- **Bucky O'Hare** (NES)
- **Tiny Toon** (NES/Game Boy/Super NES)
- **Animaniacs** (Game Boy/Super NES)
- **Sparkster** (Super NES)
- **Lethal Enforcers** (Super NES)
- **Prince of Persia** (Super NES)
- **Zombies Ate My Neighbors** (Super NES)
- **Biker Mice From Mars** (Super NES)
- **BeatMania** (Game Boy)
- **Dance Dance Revolution** (Game Boy/N64)
- **Yu-Gi-Oh** (Game Boy Color/Advance)
- **Hybrid Heaven** (N64)

TOP SECRET

Este é o Top Secret! Para facilitar sua vida, esta seção está dividida por plataformas. Repare também nas vinhetas de identificação, que indicam o console de cada game. O Pergunte aos Pilotos continua na última página. Mande suas dúvidas para nossos pilotos!

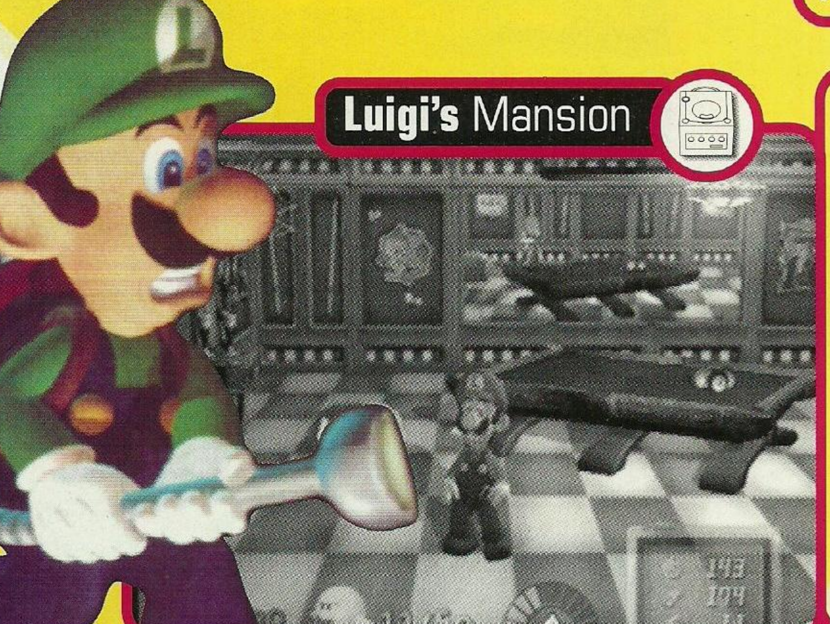
Pac-Man Collection



Novo modo de jogo

Modo Appendix: No menu principal selecione Pac-Attack. Quando surgir a próxima tela de menu, coloque o cursor na opção Puzzle, segure o direcional para direita e aperte o botão A. O modo Appendix estará aberto.

Luigi's Mansion



Truques fantasmagóricos

Teleporte: Para voltar à sala de entrada da mansão, posicione-se de frente para um espelho e acione o seu Game Boy Horror, depois aperte o botão A para ser transportado até lá.

Modo Another Mansion: Complete o jogo e faça um Save. Em seguida, você encontrará a opção Another Mansion no menu principal. Jogando neste modo, você verá muitas diferenças em relação à primeira exploração.

Modo Gallery: Complete o jogo uma vez para abrir a opção Gallery e conferir vários bônus.

Dinheiro e corações: Para conseguir mais dinheiro e corações de energia, use o aspirador em lâmpadas, candelábros e vasos. Eles escondem muitas surpresas.

Resetar o jogo: Durante o jogo, aperte: B + X + Start por dois segundos.

GameCube System

Se você é ou pretende ser um felizardo dono de um GameCube, aproveite a brincadeira.

Mudar o som da abertura: Ligue o aparelho e imediatamente segure o botão Z do primeiro Controller. O som de abertura será alterado, imitando sons de um brinquedo.

ESPN Final Round Golf 2002





Habilite novas áreas

Campo Seaside: Some $600,000 na conta bancária ou vença o torneio Pacific Country Club.

Campo Northern Hill: Some $900,000 na conta bancária.

Campo Evergreen Country Club: Some $1.7 milhão na conta bancária.

NFL Blitz 2002



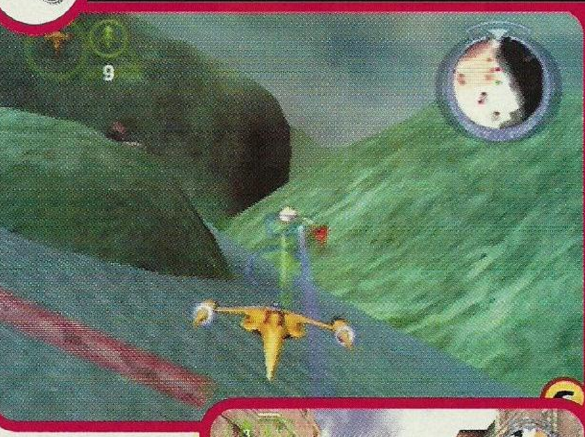


Bota pra correr!

Turbo infinito: Na tela de team match-up, aperte L, L, L, L, B, B, B, A, A, R.

Star Wars: Episode1 Battle For Naboo

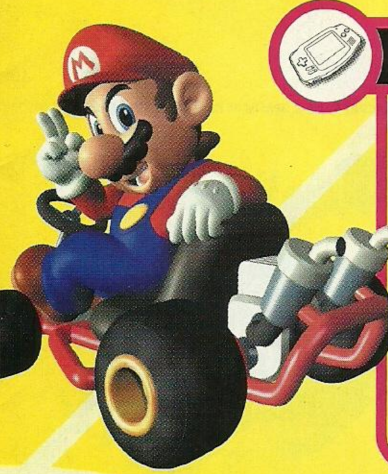




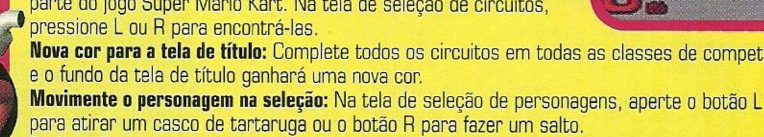
Seja o melhor piloto da rainha

Veja no quadro as metas a serem atingidas para que o piloto receba a medalha de Platinum em todas as fases.

Fase	Tempo	Inimigos abatidos	Precisão	Resgates	Bônus encontrados	Vidas restantes
1	1:38	49	84%	7	1	3
2	4:01	34	64%	65	0	3
3	2:43	21	59%	7	0	3
4	5;24	43	58%	2	1	3
5	3:38	38	56%	15	0	3
6	4:50	49	84%	4	0	3
7	6:03	77	89%	4	1	3
8	5:18	54	83%	0	0	3
9	6:12	49	62%	6	0	3
10	4:35	26	63%	0	0	3
11	3:39	42	74%	4	1	3
12	4:44	77	75%	19	1	3
13	4:06	55	56%	11	0	3
14	3:41	96	67%	5	0	3
15	3:51	47	78%	3	0	3
Bonus 1	5:27	68	50%	5	0	3
Bonus 2	0:23	1	68%	30	1	3
Bonus 3	7:15	40	25%	13	0	3



Mario Kart Super Circuit



Aumente o desafio!

Circuito Special Cup: Ganhe medalha de ouro em todas as corridas.
Pistas do Super Mario Kart (SNes): Pegue 100 coins (moedas) até o final de um campeonato e habilite as pistas especiais que faziam parte do jogo Super Mario Kart. Na tela de seleção de circuitos, pressione L ou R para encontrá-las.
Nova cor para a tela de título: Complete todos os circuitos em todas as classes de competição e o fundo da tela de título ganhará uma nova cor.
Movimente o personagem na seleção: Na tela de seleção de personagens, aperte o botão L para atirar um casco de tartaruga ou o botão R para fazer um salto.
Buzinar: Durante a corrida, aperte o botão Select.
Largada turbo: No momento da largada, espere pelo segundo toque e a segunda luz do farol, então segure o botão de acelerador até a luz verde.
Deletar o save: Segure L + R + B + Start e ligue o aparelho. A bateria de save será apagada.

Spider-Man: Mysterio's Menace



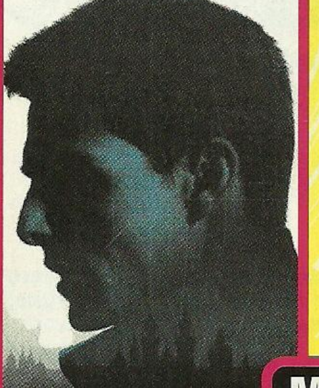
Os segredos do Aranha

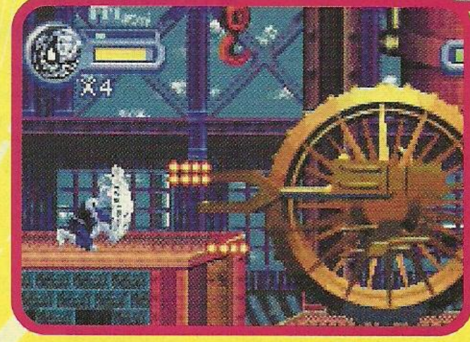
7V84Z: itens: armadura, fluido no nível 2, cartucho de teia e as fases abertas: The Downtown, Pier 54, Empire Metals, Museum e Night Club.
RV8WJ: itens: armadura, fluido no nível 2, cartucho de teia e a última fase aberta: Amusement Park.
SP1DY: itens: roupa Black, roupa Thermal, armadura e o jogo na dificuldade Super Hero.
SM11W: itens: roupa Symbiote, roupa Thermal, fluido no nível 2, e o jogo na dificuldade Super Hero.
SMXXW: itens: roupa Symbiote, roupa Thermal, roupa Electric, fluido no nível 2 e o jogo na dificuldade Super Hero.
JV37T: itens: todos os itens, todas as fases e os chefes derrotados.
CO-LQ ou **RV80S:** seleção de fases

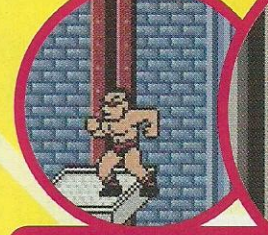














Mission: Impossible

Espião nervoso

Estes códigos devem ser digitados depois de escolher um nível de dificuldade (Possível ou Impossível) e antes de escolher a missão. Se os truques derem certo, você ouvirá a voz de Ethan dizendo: "Ah, that's better".

Comece com a pistola 7.65 mm e um pente de 30 tiros: Pressione os botões: C↑, L, C→, C← e C↑.
Comece com a pistola 9 mm e um pente de 30 tiros: Pressione os botões: R, L, C↓, C↑ e C↑.
Comece com a metralhadora Uzi e mais 30 tiros de lambuja: Pressione os botões: C→, C←, C→, C↓ e R.
Comece com um mini lançador de foguetes e mais 30 tiros: Pressione os botões: R, L, C←, C→ e C↓.
Personagens nanicos: Pressione os botões: C↓, C↑, R, L e Z.
Tudo mais rápido (inclusive a música!): Pressione os botões: C↑, Z, C↑, Z e C↑.
Todo mundo com os pés grandes: Pressione os botões: C↓, R, Z, Cdireita e C←.
Cabeçudos: pressione os botões: C↓, R, C↑, L e C←.

WWF: Betrayal

Aqui as Passwords do jogo Modo Debug: 4232

Fase	The Rock	Steve Austin	Triple H	Undertaker
Level 2	1314	1344	1324	1334
Chefe1	1411	1441	1421	1431
Level 3	2413	2443	2423	2433
Level 4	2214	2244	2224	2434
Chefe 2	2412	2442	2422	2432
Level 5	3114	3144	3124	3134
Leve 6	3312	3342	3322	3332
Final	4111	4141	4121	4131

TOPSECRET

Êtchaaaa! Como é bom ficar no topo da página, meu!

Tony Hawk's Pro Skater 2



Fique pró com esses truques!

Atenção: para habilitar os truques a seguir, pause o jogo, segure o botão L e faça uma das seqüências. A tela tremerá, indicando que a dica funcionou.

Special sempre cheio:
C←, C↓, C↑, →, C→, →

Aumentar habilidades em 13 pontos:
C↓, C→, C→, C↑, ↑, ↓, →, ←

Iniciar a fase em lugares aleatórios:
C←, C↓, C→, ↓, C↑, C↑

Modo de simulação:
←, C→, →, ↓, C↓, ↑, ↑

Modo superturbo:
↓, ←, C↑, C↓, C←, →, ↑

Modo câmera lenta:
C↑, ↓, ←, C←, C↓, C↑, C→

Habilite Spider-Man:
Termine o modo Career, usando um skatista criado por você e complete todos os objetivos.

Habilite Trixie:
Faça todos os gaps de todas as pistas do modo Career.

Habilite McSqueeb:
Termine o modo Career usando o skatista Tony Hawk. Complete todos os objetivos.

Levantar rápido:
Depois de um tombo aperte rapidamente para cima e para baixo no direcional e seu skatista vai se levantar mais rápido que uma flecha.



Portal Runner



Nunca vi tanta Password!

Level	Password	Level	Password
2	NBNT	20	TGCF
3	FDRD	21	NVLC
4	NVJV	22	TGCG
5	NBRD	23	VJGL
6	PDTG	24	PBDP
7	NTGT	25	NBDG
8	NBGL	26	PDGK
9	PDJP	27	PBGR
10	NVJC	28	TGKR
11	TJDH	29	VJNV
12	VLGL	30	TCMT
13	TJGL	31	VJRF
14	VLJP	32	PCHS
15	NTJV	33	TGMC
16	NTTG	34	VJRJ
17	PBRD	35	TGKB
18	TCVJ	36	NTR
19	VJDG	Final	PDND

Wendy: Every Witch Way



Códigos mágicos



Condições	Password
50% completo	★, □, □, ★✐□
100% completo	+, -, +, +, +

Jurassic Park 3: DNA Factor



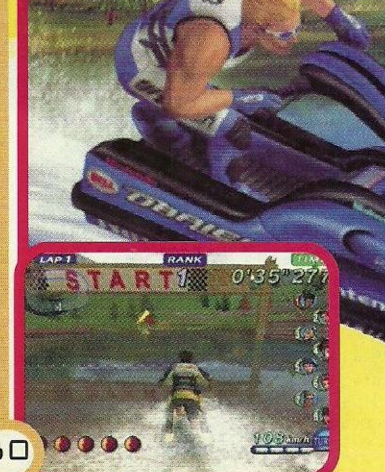


Aumente a dificuldade

Modo Expert: Termine o jogo e carregue o mesmo arquivo de save para jogar novamente. O novo jogo terá mais dinossauros e novas localidades para os pedaços de DNA.

Wave Race: Blue Storm







Manhas radicais!

Tela de Password: Na tela do menu de opções, aperte Start + Z + X, para abrir a opção Password. Use esta opção para digitar códigos e competir em torneios de tempo organizados pela Nintendo que, por enquanto, somente existem no Japão e EUA.

Mudar a cor do uniforme: Na tela de seleção de pilotos, coloque o cursor sobre qualquer personagem e pressione o botão Z.

Controle a tela de Loading: Entre uma competição e outra surge a tela de Loading e para você não ficar parado, movimente o controle analógico para a esquerda e faça umas ondas. Também funciona na tela de título do game.

Circuito Cool Ocean: Complete o modo Championship na dificuldade Normal para habilitar a nova pista.

Circuito Aqua Maze: Complete o modo Championship na dificuldade Hard para habilitar este novo circuito

Circuito Victory Gate: Complete o modo Championship na dificuldade Expert e a nova pista ficará disponível.

Condições de tempo: Complete o Expert Championship por três vezes, terminando o evento nas posições: primeiro, segundo e terceiro colocado respectivamente. Vá para o modo Time Trial e você poderá escolher as condições de tempo para a corrida.

Modo Try!: Entre na opção Training e complete todos os objetivos na categoria Master. O resultado é a aparição da opção Try!, que apresenta uma variação do Dolphin Park.

Largada turbinada: No momento da largada, logo que o cara gritar Go e a luz verde se acender, acelere e você conseguirá uma boa arrancada.



Pitfall: The Mayan Adventure

Chegei à quarta fase e não consegui salvar. Existe algum segredo para garantir o meu progresso?

Rafael Via e-mail

Segredo nenhum, Rafael. O jogo não oferece nenhum tipo de salvamento, justamente para se aproximar mais do original. A não possibilidade de salvamento na versão para o console Atari, garantia uma maior dificuldade para terminar o jogo e assim a diversão se estendia por horas. Não que isso seja justo, mas não dá para salvar o jogo, apenas ganhar mais continues.



Looney Tunes Collector: Alert!

Como faço para passar da primeira missão?

Rafael Danilo Campinas/SP

Bem, uma dúvida é uma dúvida e vice-versa, mas nem a primeira missão Rafael? Tsc, tsc, tsc...

Como você não especificou qual é a sua dificuldade e o jogo nem é tão difícil assim, vamos dar alguns toques e você faz o resto.

Comece o jogo controlando Pernalonga, mas dá para usar outros personagens depois de vencê-los. Fique de olho!

Hortelino: Para vencê-lo você só precisa saltar sobre sua cabeça algumas vezes. Hortelino pode usar sua arma para desobstruir passagens bloquedas por pequenas pedras.

Patolino: Salte sobre a cabeça do pato, evitando cair na água. Patolino pode mergulhar e vai ser de grande ajuda na exploração aquática.

O momento mais complicado é reunir os ingredientes para o caldeirão da bruxa. Na lista de pedidos está um cristal, encontrado dentro de uma toca de coelho. Para chegar até ele, logo após vencer o Gaguinho no lago, desça até a área onde está a entrada de uma toca e mergulhe com Patolino. Você deve ter no inventário as dinamites, conseguidas na casa do mafioso, dentro do buraco de onde ele ficava atirando bombas em você. Vá até o fundo do lago e coloque a dinamite perto da pedra, depois da explosão, uma passagem será revelada. Do outro lado desta passagem está o cristal. Entregue os itens para a bruxa e na sala ao lado derrote-a esquivando de seus vôos rasantes, deixando que ela se arrebente nos móveis ou na parede. Siga pela saída da direita até a segunda parte do jogo.



The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Queria saber qual é o esquema para derrotar as irmãs Koume e Kotake, do templo dos espíritos (Spirit Temple)?

Gabriel Via e-mail

Para quem fica sem jeito perto de meninas, aí vai a nossa dica de paquera.

Primeiro, elas atacarão separadamente. Use o escudo para rebater o raio de gelo na bruxa de fogo, e o raio de fogo na bruxa de gelo. Elementar, não? A mira Z é fundamental nessa hora! Depois de algumas lambadas, elas se unirão e ficarão mais fortes. Continue usando o escudo para deter a magia delas. A cada três raios de gelo ou de fogo (não misture), seu escudo automaticamente soltará uma rajada em direção à bruxa. Ela cairá na plataforma central e você terá tempo de acertá-la com sua espada.





Perfect Dark

Me ajudem! Não consigo matar o líder dos Skeddar. Qualquer coisa vale: inseticida, chinelo ou até mesmo uma ratoeira. Obrigado!

Gabriel Rosa Via e-mail

Gabriel, Gabriel... com medo de uma baratinha? Assim você não casa, rapaz!

O monstro final tem basicamente três tipos de ataques: mísseis Slayer (que são bem lentos), ataque corpo a corpo e um raio que cria Skeddars. Desvie dos mísseis, ande em círculos e mate os Skeddars. Para acertá-lo, atire nos intervalos dos ataques. Ele irá para o centro da tela e ficará parado por alguns instantes. É nessa hora que você deve acertar a estátua (do símbolo dos Skeddars) que está atrás do bichão. Existe uma ordem certa para atingir as partes. Destrua da menor para a maior. Depois de destruída, a estátua cai sobre o Skeddar e é fim de papo.



EMPACOU?

Está travado em algum game Nintendo? Tem dúvidas cruéis que nem seu melhor amigo sabe responder? Mande sua pergunta para nossos pilotos!

Escreva para

PERGUNTE AOS PILOTOS
NINTENDO WORLD
Rua Maracaí, 185
Aclimação
CEP 01534-030
São Paulo / SP

ou mande um e-mail para:
pilotos@nintendoworld.com.br

As dúvidas mais freqüentes serão respondidas nesta seção.

POWERLINE (11) 3814-8044

F- 1 World Grand Prix

Como faço para conseguir novos carros, pistas e pilotos?

Helio Rodolfo Via e-mail

Isso de esquecer as coisas aqui também é freqüente, anota aí a seqüência para os truques:

Pista Hawaii: Vá para o modo Exibition e selecione o piloto Driver Williams. Usando a alavanca de controle, mude o último nome (sobrenome) para Vacation. Agora vá para a tela inicial e entre novamente no modo Exibition. Entre na tela de seleção de pistas e procure Hawaii Track, que está logo após a pista European Grand Prix.

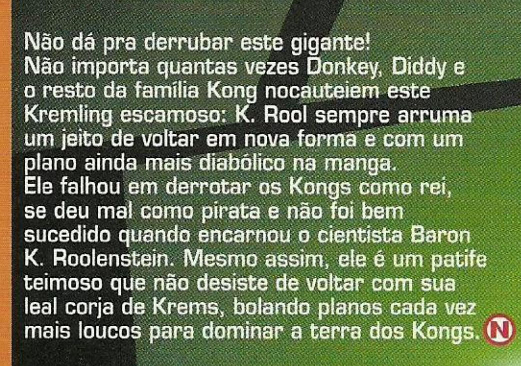
Piloto Dourado: Mude o sobrenome para Pyrite. Agora vá para a tela inicial e entre novamente no modo Exibition. Verifique a tela de seleção de pilotos e repare que o piloto dourado está disponível nos modos Time Trial e para dois jogadores.

Piloto Prateado: Mude o sobrenome para Chrome. Agora vá para a tela inicial e entre novamente no modo Exibition. Verifique a tela de seleção de pilotos e repare que o piloto prateado está disponível nos modos Time Trial e para dois jogadores.





K. ROOL



Não dá pra derrubar este gigante! Não importa quantas vezes Donkey, Diddy e o resto da família Kong nocauteiem este Kremling escamoso: K. Rool sempre arruma um jeito de voltar em nova forma e com um plano ainda mais diabólico na manga. Ele falhou em derrotar os Kongs como rei, se deu mal como pirata e não foi bem sucedido quando encarnou o cientista Baron K. Roolenstein. Mesmo assim, ele é um patife teimoso que não desiste de voltar com sua leal corja de Krems, bolando planos cada vez mais loucos para dominar a terra dos Kongs. Ⓝ

Jogos Nintendo que participou:

Nome do Jogo	Console	Ano
Donkey Kong Country	Super Nintendo	1994
Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest	Super Nintendo	1995
Donkey Kong Country 3: Dixie's Double Trouble!	Super Nintendo	1996
Donkey Kong Land	Game Boy	1995
Donkey Kong Land 2	Game Boy	1996
Donkey Kong Land 3	Game Boy	1997
Donkey Kong Country	Game Boy Color	1999
Donkey Kong 64	Nintendo 64	1999

Profissão: Rei dos Kremlings
Também conhecido como: Mestre do Desastre, Rei da Desordem
Peso: 129 kg
Habilidades: roubar bananas, criar armadilhas e projetar canhões
Maiores inimigos: a família Kong, é claro!
Principais sonhos: destruir os Kongs e ser o senhor de Donkey Kong Country


Kellogg's
CHEGOU O NOVO CEREAL DIGIMON
DA KELLOGG'S COM O IRRESISTÍVEL
SABOR DOCE DE LEITE.
A TURMA TODA VAI QUERER.
Kellogg's
DIGITAL
DIGIMON
MONSTERS
GRÁTIS
6 DEDOCHES
DENTRO DESTA
EMBALAGEM
FLOCOS DE MILHO COM COBERTURA SABOR DOCE DE LEITE
FORTIFICADOS COM VITAMINAS, FERRO E ZINCO
PESO LÍQUIDO
300g
Todas as embalagens vêm com brindes do Digimon. Produto por tempo limitado.
© 2001 Akiyoshi Hongo, Toei Animation Co., Ltda.
Leo Burnett

Esqueça tudo o que você já leu sobre magia

